



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN *QUIZIZZ*
TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA KELAS XI
PADA MATA PELAJARAN EKONOMI
DI SEKOLAH MENENGAH ATAS
NEGERI 3 PEKANBARU**



UIN SUSKA RIAU

**OLEH
KHALIQUH HUSNA
NIM. 11616203227**

**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU
PEKANBARU
1442 H./2021 M.**



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN *QUIZIZZ*
TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA KELAS XI
PADA MATA PELAJARAN EKONOMI
DI SEKOLAH MENENGAH ATAS
NEGERI 3 PEKANBARU**

Skripsi
diajukan untuk memperoleh gelar
Sarjana Pendidikan (S.Pd.)



UIN SUSKA RIAU

Oleh
KHALIQUL HUSNA
NIM. 11616203227

**JURUSAN PENDIDIKAN EKONOMI
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU
PEKANBARU
1442 H./2021 M.**



PERSETUJUAN

Skripsi dengan judul *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz terhadap Minat Belajar Siswa Kelas XI pada Mata Pelajaran Ekonomi di SMA Negeri 3 Pekanbaru*, yang ditulis oleh Khaliqul Husna NIM. 11616203227 telah diterima dan disetujui untuk diajukan dalam sidang Munaqasyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.

Pekanbaru, 15 Jumadil Awal 1442 H.
30 Desember 2020 M.

Menyetujui,

Ketua Jurusan Pendidikan Ekonomi

Pembimbing

Mahdar Ermita, S.Pd., M.Ed.
NIP. 19790227 200901 2 008

M. Iqbal Lubis, SE., M.Si., Ak.
NIK. 130117118

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau



PENGESAHAN

Skripsi dengan judul *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz terhadap Minat Belajar Siswa Kelas XI pada Mata Pelajaran Ekonomi di SMA Negeri 3 Pekanbaru*, yang ditulis oleh Khaliqul Husna NIM. 11616203227 telah diujikan dalam sidang Munaqasyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau pada tanggal 9 Jumadil Akhir 1442H./22 Januari 2021 M. Skripsi ini diterima sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) pada Program Studi Pendidikan Ekonomi.

Pekanbaru, 16 Jumadil Akhir 1442 H.
22 Januari 2021 M.

Mengesahkan
Sidang Munaqasyah

Penguji I

Prof. Dr. H. M. Nazir, MA.

Penguji II

Nurhayati S.Ag., M.Hum.

Penguji III

Mahdar Ernita, S.Pd., M.Ed.

Penguji IV

Darri, SP.MBA.

Dekan
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan



Dr. H. Muhammad Syaifuddin, S.Ag., M.Ag.
NIP. 19740704 199803 1 001

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

KATA PENGANTAR



Alhamdulillah Rabbal ‘Alamin, segala puji bagi Allah SWT yang maha pengasih dan penyayang, atas segala limpahan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis mampu menyelesaikan skripsi ini. Sahalawat berangkaikan salam penulis kirimkan kepada junjungan alam yakni Nabi Muhammad SAW yang telah membawa umat manusia dari alam jahiliyah menuju alam yang penuh cahaya keimanan dan ilmu pengetahuan.

Skripsi dengan judul “ *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz terhadap Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Ekonomi di Sekolah atas Negeri 3 Pekanbaru*”, merupakan hasil karya ilmiah yang ditulis untuk memenuhi salah satu persyaratan mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) pada Program Studi Pendidikan Ekonomi Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.

Dalam menyelesaikan skripsi ini, penulis menyadari begitu banyak bantuan dari berbagai pihak yang telah memberikan do’a, uluran tangan dan kemurahan hati kepada penulis. Terutama kepada kedua orang tua penulis yang tercinta yaitu Ayahanda Jasman Jalaluddin, S.H. dan Ibunda Warnis yang telah mendidik dan memberikan kasih sayang kepada penulis serta seluruh keuarga besar penulis yaitu kakak dan abang tercinta Ihsanul Hafizhah, S.E. dan Veri Wibowo, S.P., abang tercinta Hammalatul Ikhsan, S.H., adik tercinta Annur Dhuha Ahsan, adik tercinta Nuraina Hidayatullah, dan adik bungsu tercinta Nurul Azizah, serta keponakan tersayang Faqihul Hadi Al-Lathif Wibowo yang menjadi motivasi hidup dan selalu memberi dukungan moril maupun materil kepada penulis. Selain itu pada kesempatan ini penulis juga ingin menyatakan dengan penuh hormat ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Suyitno, M. Ag., selaku Plt.Rektor dan Bapak Drs. H. Suryan A. Jamrah, M.A., Wakil Rektor I, Bapak Dr. H. Kusnadi, M.Pd., Wakil Rektor II, Bapak Drs. H. Promadi, MA, PD.D., Wakil Rektor III Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Bapak Dr. H. Muhammad Syaifuddin, S.Ag., M.Ag., selaku Dekan dan Bapak Dr. Drs. Alimuddin, M.Ag., Wakil Dekan I, Ibu Dr. Dra. Rohani, M.Pd., Wakil Dekan II, Bapak Dr. Drs. Nursalim, M.Pd., Wakil Dekan III Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
3. Ibu Mahdar Ernita, S.Pd, M.Ed., Ketua Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, Program Studi Pendidikan Ekonomi Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
4. Ibu Nurhayati, S. Ag, M. Hum., Sekretaris Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, Program Studi Pendidikan Ekonomi Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
5. Ibu Dra. Alfiah, M. Ag pembimbing akademik telah meluangkan waktu, tenaga dan pikirannya untuk memberikan bimbingan, pengarahan, dan nasehat kepada penulis.
6. Bapak Dr. Akhyar, M.Ag., pembimbing skripsi yang telah pensiun, dan Bapak M. Iqbal Lubis, SE., M.Si., Ak., pembimbing skripsi yang baru yang telah meluangkan waktu, tenaga dan pikirannya untuk memberikan bimbingan, pengarahan, dan nasehat kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
7. Bapak dan Ibu dosen Program Studi Pendidikan Ekonomi Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau yang telah memberikan pengetahuan dan bimbingan sehingga penulis menyelesaikan pendidikan Sarjana Satu (S1).
8. Bapak Erdani, S.Pd, M.Pd., Kepala Sekolah Menengah Atas Negeri 3 Pekanbaru yang telah memberikan izin penelitian kepada penulis.
9. Ibu Desi Arisanti, S.Pd guru pamong dan guru Ekonomi kelas XI dan Tata Usaha serta Waka Kurikulum di Sekolah Menengah Atas Negeri 3 Pekanbaru yang telah membantu penulis dalam melaksanakan penelitian serta terima kasih atas keramahan guru dan staf di lingkungan Sekolah Menengah Atas Negeri 3 Pekanbaru.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

10. Sahabat- sahabat terbaik seperjuangan penulis Nadia Nurhafizoh, The Karambia Squad (Fiska, Dian, Mutia), Rafika, Tika, Isma, Annisa, Mala, Chintia, dan Linda Lestari yang telah memberikan banyak motivasi dan do'a bagi penulis.
11. Seluruh mahasiswa pendidikan Ekonomi angkatan 2016, terkhusus sahabat tercinta di lokal IC/D Pendidikan Ekonomi angkatan 2016.
12. Sahabat- sahabat penulis dari KKN Desa Melayu Besar Kota dan Sahabat PPL SMA Negeri 3 Pekanbaru.
13. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu, yang telah memberikan bantuan dan dukungan baik moril maupun materil dalam rangka penyusunan skripsi ini.

Atas segala do'a, dorongan dan bantuan yang telah diberikan, penulis ucapkan terima kasih karena penulis tidak dapat membalasnya, semoga segala amal jariyah dibalas dengan pahala yang berlipat ganda oleh Allah SWT.

Pekanbaru, 30 Desember 2020
Penulis

Khaliqul Husna
NIM. 11616203227

ABSTRAK

Khaliqul Husna (2020) : Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Quizizz* Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas XI pada Mata Pelajaran Ekonomi di Sekolah Menengah Atas Negeri 3 Pekanbaru

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran *quizizz* terhadap minat belajar siswa kelas XI pada mata pelajaran ekonomi di Sekolah Menengah Atas Negeri 3 Pekanbaru. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh masih ada siswa yang tidak aktif dalam berlangsungnya pembelajaran, masih ada siswa yang tidak acuh serta tidak tertarik untuk belajar, masih ada siswa yang tidak menjawab pertanyaan yang diajukan guru, masih ada siswa yang tidak mau mengerjakan tugas, masih ada siswa yang tidak mencatat materi yang dijelaskan oleh guru, dan masih ada siswa yang tidak peduli dengan lingkungan belajar. Jenis penelitian ini adalah penelitian *ex post facto*. Populasi dalam penelitian ini berjumlah 172 dengan sampel 120. Subjek dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XI IPS sedangkan objek penelitiannya adalah pengaruh penggunaan media pembelajaran *quizizz* terhadap minat belajar siswa. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini adalah angket dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan adalah uji *t*. Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran *quizizz* terhadap minat belajar siswa kelas XI pada mata pelajaran ekonomi di Sekolah Menengah Atas Negeri 3 Pekanbaru. Hal ini dilihat dari uji *t* diperoleh nilai *Sig.* $0,00 < 0,05$ atau *t hitung* $6,564 > t \text{ tabel } 1,657$. Berdasarkan uji *t* maka hipotesisnya adalah H_a yaitu terdapat pengaruh yang signifikan pada penggunaan media pembelajaran *quizizz* terhadap minat belajar siswa. Dapat disimpulkan bahwa H_a diterima dan H_o ditolak. Berdasarkan hasil perhitungan diperoleh koefisien nilai *R Square* = $0,267 = 26,7\%$ ini berarti variabel bebas media pembelajaran *quizizz* mempengaruhi variabel dependen minat belajar siswa sebesar 26,7% dan sisanya sebesar 73,3% dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak dimasukkan dalam penelitian ini.

Kata kunci : Media Pembelajaran *Quizizz*, Minat Belajar

UIN SUSKA RIAU

ABSTRACT

Khaliqul Husna, (2020): The Effect of Using Quizizz Learning Media toward Student Learning Interest on Economics Subject at the Eleventh Grade of State Senior High School 3 Pekanbaru

This research aimed at knowing the effect of using Quizizz learning media toward student learning interest on Economics subject at the eleventh grade of State Senior High School 3 Pekanbaru. This research was instigated by students who were not active in the learning, who were indifferent, who were not interested in learning, who did not answer the questions addressed by the teachers, who did not want to do the tasks, who did not write the material explained by the teachers, and who did not care about learning environment. This research was ex post facto. 172 students were the population of this research, and 120 students were the samples. The subjects of this research were all the eleventh-grade students of Social Science, and the object was the effect of using Quizizz learning media toward student learning interest. Questionnaire and documentation were the techniques of collecting data. The technique of analyzing data was t-test. Based on the research findings, it could be concluded that there was an effect of using Quizizz learning media toward student learning interest on Economics subject at the eleventh grade of State Senior High School 3 Pekanbaru. It could be seen from t-test that the score of Sig. 0.00 was lower than 0.05, and t_{observed} 6.564 was higher than t_{table} 1.657. Based on t-test, the hypothesis was H_a , there was a significant effect of using Quizizz learning media toward student learning interest. It could be concluded that H_a was accepted and H_0 was rejected. Based on the calculation, it was obtained the coefficient score of R Square 0.267=26.7%, it meant that independent variable Quizizz learning media influenced dependent variable student learning interest 26.7%, and the rest 73.3% was influenced by other variables that were not mentioned in this research.

Keywords: *Quizizz Learning Media, Learning Interest*

ملخص

خالق الحسنی، (٢٠٢٠): أثر استخدام وسيلة تعليم الفحص في رغبة تعلم تلاميذ الفصل الحادي عشر في مادة الاقتصاد بالمدرسة الثانوية الحكومية ٣ بكنبارو

هذا البحث يهدف إلى معرفة أثر استخدام وسيلة تعليم الفحص في رغبة تعلم تلاميذ الفصل الحادي عشر في مادة الاقتصاد بالمدرسة الثانوية الحكومية ٣ بكنبارو. وخلفيته هي وجود التلاميذ الذين لا يتحمسون في التعلم، والتلاميذ الذين لا يهتمون بالتعلم ولا يتجذبون به، والتلاميذ الذين لا يستطيعون إجابة أسئلة المدرس، والتلاميذ الذين لا يريدون القيام بالمهام، والتلاميذ الذين لا يقومون بتسجيل مواد سبق لهم شرحها من قبل المدرس، والتلاميذ الذين لا يهتمون ببيئة التعلم. هذا البحث هو بحث التحليل الارتجاعي. وعدد مجتمعاته ١٧٢ تلميذا وعدد عيناته ١٢٠ تلميذا. وأفراده جميع تلاميذ الفصل الحادي عشر لقسم العلوم الاجتماعية، وموضوعه أثر استخدام وسيلة تعليم الفحص في رغبة تعلم التلاميذ. والبيانات تم جمعها من خلال الاستبيان والتوثيق. وأسلوب تحليلها اختبار-t. وبناء على نتيجة البحث استنتج بأن هناك أثر استخدام وسيلة تعليم الفحص في رغبة تعلم تلاميذ الفصل الحادي عشر في مادة الاقتصاد بالمدرسة الثانوية الحكومية ٣ بكنبارو. وعرف ذلك من نتيجة اختبار-t حيث أن نتيجة سيغ. $0.00 < 0.05$ أو t حساب $6.564 < t$ جدول 1.657 . وبناء على اختبار-t عرف بأن الفرضية هي فرضية بديلة فهناك أثر هام لاستخدام وسيلة تعليم الفحص في رغبة تعلم التلاميذ. واستنتج بأن الفرضية البديلة مقبولة والفرضية المبدئية مردودة. وبناء على نتيجة الحساب عرف بأن معامل قيمة $R Square = 0.267 = 26.7\%$ ، وهذا بمعنى أن المتغير المستقل يؤثر في المتغير غير المستقل بمدى 26.7% ، وأما الباقي أي 73.3% فآثره المتغيرات الأخرى التي لا تدخل في هذا البحث.

الكلمات الأساسية: وسيلة تعليم الفحص، رغبة التعلم.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

© Hak cipta UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

DAFTAR ISI

PERSETUJUAN	i
PENGESAHAN	ii
KATA PENGANTAR	iii
ABSTRAK	vi
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Penegasan Istilah	9
C. Permasalahan	11
D. Tujuan dan Manfaat Penelitian	12
BAB II KAJIAN TEORI	
A. Konsep Teoritis	14
B. Penelitian Relevan	55
C. Konsep Operasional	56
D. Asumsi dan Hipotesis Penelitian	59
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Jenis Penelitian	60
B. Tempat dan Waktu Penelitian	60
C. Subjek dan Objek Penelitian	61
D. Populasi dan Sampel Penelitian	61
E. Teknik Pengumpulan Data	64
F. Uji Instrumen Penelitian	65
G. Teknik Analisis Data	67
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Deskripsi Lokasi Penelitian	72
B. Penyajian Data	88
C. Analisis Data	104
D. Pembahasan	113
BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan	115
B. Saran	116
DAFTAR PUSTAKA.....	117
LAMPIRAN-LAMPIRAN.....	120
DAFTAR RIWAYAT HIDUP.....	175

DAFTAR TABEL

Tabel II.1	Harga Pokok Rata-Rata Sembilan Bahan Pokok Tahun 2013 dan Tahun 2014	46
Tabel III.1	Populasi dalam Penelitian.....	61
Tabel III.2	Tabel Penentuan Jumlah Sampel (Issac dan Michael) Dari Populasi Tertentu Dengan Taraf Kesalahan 1%, 5% dan 10%	62
Tabel IV.1	Guru PNS SMA Negeri 3 Pekanbaru	75
Tabel IV.2	Guru Honor SMA Negeri 3 Pekanbaru	76
Tabel IV.3	Tata Usaha SMA Negeri 3 Pekanbaru.....	77
Tabel IV.4	Tata Usaha SMA Negeri 3 Pekanbaru.....	77
Tabel IV.5	Penjaga Sekolah dan OB SMA Negeri 3 Pekanbaru.....	78
Tabel IV. 6	Jumlah Peserta Didik Berdasarkan Jenis Kelamin	78
Tabel IV. 7	Jumlah Peserta Didik Berdasarkan Usia.....	78
Tabel IV. 8	Jumlah Peserta Didik Berdasarkan Jenis Kelamin	78
Tabel IV. 9	Jumlah Peserta Didik Berdasarkan Jenis Kelamin	79
Tabel IV. 10	Jumlah Peserta Didik Berdasarkan Jenis Kelamin	79
Tabel IV.11	Sarana di SMA Negeri 3 Pekanbaru.....	80
Tabel IV.12	Prasarana di SMA Negeri 3 Pekanbaru	86
Tabel IV. 13	Guru mempersiapkan RPP dan mencantumkan media quizizz sebagai salah satu media yang digunakan dalam pembelajaran.....	88
Tabel IV. 14	Guru telah memahami cara menggunakan dan mempraktekan media_quizizz.	89
Tabel IV. 15	Guru mempersiapkan pembelajaran dengan membuat akun dan soal _di quizizz dengan masuk ke www.quizizz.com lalu sign up.	89
Tabel IV. 16	Guru meyakinkan kepada siswa bahwa jaringan dan data siswa cukup untuk menggunakan quizizz.	90
Tabel IV. 17	_Guru menjelaskan tujuan pembelajaran yang akan dicapai.	91

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Tabel IV. 18	Guru menjelaskan lebih dahulu apa yang harus dilakukan oleh siswa selama proses pembelajaran menggunakan akun quizizz.....	91
Tabel IV. 19	Guru memberikan batas waktu pengerjaan kuis di quizizz sehingga siswa serius menjawab soal.....	92
Tabel IV. 20	Guru menyuruh siswa untuk login ke akun quizizz dengan mengklik join.quizizz.com dan memasukkan kode game dan nama siswa.....	92
Tabel IV. 21	Guru memberikan remedial apabila nilai siswa dibawah KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal)	93
Tabel IV. 22	Rekapitulasi Hasil Angket Mengenai Media Pembelajaran Quizizz	94
Tabel IV. 23	Siswa merasa senang saat proses pembelajaran berlangsung.....	96
Tabel IV. 24	Siswa tidak merasa bosan saat proses pembelajaran berlangsung	97
Tabel IV. 25	Siswa hadir saat proses pembelajaran berlangsung.....	97
Tabel IV. 26	Siswa aktif dalam disukusi saat proses pembelajaran berlangsung	98
Tabel IV. 27	Siswa aktif bertanya saat guru memberikan kesempatan untuk bertanya	98
Tabel IV. 28	Siswa aktif menjawab pertanyaan dari guru saat guru memberikan pertanyaan	99
Tabel IV. 29	Siswa sangat antusias saat mengikuti proses pembelajaran.	100
Tabel IV. 30	Siswa tidak menunda tugas yang diberikan oleh guru.	100
Tabel IV. 31	Siswa mendengarkan penjelasan guru saat guru menerangkan pelajaran.....	101
Tabel IV. 32	Siswa mencatat materi yang disampaikan oleh guru.....	101
Tabel IV.33	Rekapitulasi Hasil Angket Mengenai Minat Belajar Siswa	102
Tabel IV.34	Data Validitas Instrumen Variabel X	105
Tabel IV.35	Data Validitas Instrumen Variabel Y	106

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Tabel IV.36	Hasil Uji Reliabilitas Instrumen Angket Tentang Media Pembelajaran Quizizz	106
Tabel IV.37	Hasil Uji Reliabilitas Instrumen Angket Tentang Minat Belajar Siswa	107
Tabel IV.38	Statistik Deskriptif Tentang Media Pembelajaran Quizizz .	107
Tabel IV.39	Statistik Deskriptif Tentang Media Pembelajaran Quizizz .	108
Tabel IV.40	Analisis Of Variance (ANOVA)	109
Tabel IV.41	Uji Normalitas Data.....	110
Tabel IV.42	Uji Regresi Linier Sederhana	111
Tabel IV.43	Uji Hipotesis dengan menggunakan Uji T	111
Tabel IV.44	Koefesien Determinasi Variabel X terhadap Y	112

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

DAFTAR GAMBAR

Gambar II.1	Tampilan Awal Web Quizizz	27
Gambar II.2	Tampilan Log In	28
Gambar II.3	Tampilan Dashboard Quizizz.....	28
Gambar II.4	Pengaturan Quizizz	29
Gambar II.5	Pembuatan Soal di Quizizz.....	29
Gambar II.6	Pilihan kuis dapat dimainkan secara live atau homework...	29
Gambar II.7	Tampilan pada layar laptop guru apabila quizizz dilakukan secara live	30
Gambar II.8	Memasukan Pin Untuk Bergabung Mengerjakan Kuis Pada Quizizz	30
Gambar II.9	Laporan pengerjaan kuis siswa.....	31
Gambar IV.1	Struktur Organisasi SMA Negeri 3 Pekanbaru	74

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	Angket Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz..	120
Lampiran 2	Angket Minat Belajar Siswa.....	123
Lampiran 3	Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)..	126
Lampiran 4	Skor Data Mentah Variabel X (Media Pembelajaran Quizizz)..	130
Lampiran 5	Skor Data Mentah Variabel Y (Minat Belajar)	133
Lampiran 6	Uji Validitas dan Reliabilitas Variabel Y (Media Pembelajaran Quizizz).....	136
Lampiran 7	Uji Validitas dan Reliabilitas Variabel Y (Minat Belajar) ..	139
Lampiran 8	Uji Normalitas	142
Lampiran 9	Uji Linearitas	143
Lampiran 10	Uji Regresi Linier Sederhana	144
Lampiran 11	Uji t.....	145
Lampiran 12	Koefesien Determinasi Variabel X terhadap Y	146
Lampiran 13	Statistik Deskriptif.....	147
Lampiran 14	Tabel r untuk df = 101 – 150.....	154
Lampiran 15	Tabel Titik Persentase Distribusi t (df = 81 –120)	155
Lampiran 16	Perpindahan Data Ordinal ke Interval	156
Lampiran 17	Lampiran Foto dan Surat-Surat	164
Lampiran 18	Riwayat Hidup Penulis.....	175

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan Nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi siswa agar menjadi siswa yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif mandiri, dan menjadi warga negara yang demokrasi serta bertanggung jawab.

Pendidikan merupakan proses sistematis yang melibatkan baik faktor internal maupun eksternal. Faktor internal adalah faktor yang datang dari diri siswa, antara lain minat belajar, motivasi belajar, bakat, dan persepsi baik persepsi siswa terhadap mata pelajaran maupun terhadap guru pengajar.

Selain itu juga ada faktor eksternal yaitu faktor yang datang dari luar diri siswa, seperti lingkungan belajar, lingkungan keluarga, latar belakang sosial ekonomi keluarga, dan perhatian orang tua dalam membantu mengatasi kesulitan belajar yang dialami anak.¹

Minat belajar perlu mendapatkan perhatian khusus karena minat belajar merupakan salah satu faktor penunjang keberhasilan proses belajar. Maka pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru haruslah mampu meningkatkan semangat siswanya dalam belajar. Semangat dalam belajar itu

¹ Noor Komari Pratiwi, Pengaruh Tingkat Pendidikan, Perhatian Orang Tua, dan Minat Belajar Siswa Terhadap Prestasi Belajar Bahasa Indonesia Siswa SMK Kesehatan di Kota Tangerang, *Jurnal Pujangga*, Volume 1, Nomor 2, 2015, Hlm. 76.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Saifuddin Kasim Riau

akan muncul apabila ada minat belajar yang tinggi dalam diri individu siswa tersebut. Dalam hal ini seorang guru harus bisa menciptakan proses pembelajaran yang kondusif sehingga dapat menimbulkan minat belajar pada diri siswa dan siswa merasa senang dengan pelajaran yang dihadapinya, sehingga mereka tidak cepat bosan dalam belajar.

Menurut Slameto minat adalah suatu rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas tanpa ada yang menyuruh. Minat pada dasarnya adalah penerimaan akan suatu hubungan antara diri sendiri dengan sesuatu di luar diri. Semakin kuat atau dekat hubungan tersebut semakin besar minat.²

Menurut Hidayat minat adalah suatu hal yang bersumber dari perasaan yang berupa kecendrungan terhadap suatu hal sehingga menimbulkan perbuatan-perbuatan atau kegiatan-kegiatan tertentu.³

Menurut Gagne dan Barliner dalam Kurniawan, anak dengan minat dalam suatu mata pelajaran cenderung untuk memberikan perhatiannya, mereka merasakan adanya perbedaan anatara pelajaran satu dengan pelajaran lainnya. Perbedaan yang dirasakan adalah belajar dengan penuh kesadaran, belajar dengan gembira, perhatian tinggi, belajar dengan keras, dan memperoleh kepuasan tinggi.⁴

Seperti beberapa pengertian yang telah dikemukakan diatas, minat erat kaitannya dengan perasaan senang dan minat bisa terjadi karena sikap senang

² Slameto, *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*, (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2010), Hlm. 180.

³ Syarif Hidayat, Asroi, *Manajemen Pendidikan Substansi dan Implementasi dalam Praktik Pendidikan di Indonesia*, (Tangerang: Pustaka Mandiri, 2013), Hlm. 87.

⁴ Syamsul Kurniawan, *Pendidikan Karakter*, (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2013), Hlm. 31.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

kepada sesuatu. Jadi minat itu timbul karena adanya perasaan senang pada diri seseorang yang menyebabkan selalu memerhatikan dan mengingat secara terus menerus. Hal ini sesuai dengan salah satu indikator dari minat yaitu perasaan senang.

Menurut Super dan Crites Adams dalam Shaleh dan Wahab yang dikutip oleh Santy Andriyani minat terdiri dari empat jenis yaitu *expressed interest, manifest interest, tested interest, dan inventoried interest*. Dari empat jenis minat ini terdapat salah satu diantaranya yaitu *tested interest* yang merupakan minat yang diungkapkan sebagai cara untuk menyimpulkan dari hasil jawaban tes objektif yang diberikan, nilai-nilai yang tinggi pada suatu objek atau masalah biasanya menunjukkan minat yang tinggi pula terhadap hal tersebut.⁵ Dari penjelasan tersebut penulis dapat menyimpulkan bahwa minat dapat diukur dengan nilai dan alat yang digunakan untuk mengukur minat dapat berupa angket atau kuesioner. Untuk dapat memperoleh nilai mata pelajaran yang tinggi maka seorang guru harus meningkatkan minat siswa dalam belajar.

Menurut Syaiful Bahri Djaramah bahwa minat siswa dapat timbul dalam proses pembelajaran. Minat itu timbul apabila guru mampu memperhatikan cara-cara yang dapat meningkatkan minat belajar siswa tersebut. Adapun cara-cara yang dapat meningkatkan minat belajar siswa antara lain:

⁵ Santy Andriyani, Skripsi: “Minat Kerja Mahasiswa Program Studi Pendidikan Teknologi Agroindustri”, (Bandung: UPI, 2013), Hlm. 10-11.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

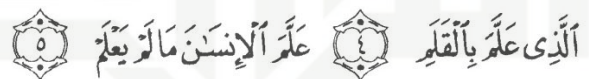
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

- a. Membandingkan adanya suatu kebutuhan pada diri siswa, sehingga dia rela belajar tanpa paksaan.
- b. Menghubungkan bahan pelajaran yang diberikan dengan persoalan pengalaman yang dimiliki siswa, sehingga siswa mudah menerima bahan pelajaran.
- c. Memberikan kesempatan kepada siswa untuk mendapatkan hasil belajar yang baik dengan cara menyediakan lingkungan belajar yang kreatif dan kondusif.
- d. Menggunakan berbagai macam bentuk dan teknik mengajar dalam konteks perbedaan individual siswa.⁶

Meningkatkan minat belajar siswa yaitu menggunakan berbagai macam dan teknik mengajar pada siswa salah satunya yaitu dengan menggunakan media pembelajaran.

Islam juga telah menggunakan media sebagai alat dalam pendidikan, sebagaimana firman Allah SWT berikut:



Artinya: “Yang mengajarkan (manusia) dengan perantaraan kalam (pena). Dia mengajarkan kepada manusia apa yang tidak diketahuinya” (Q.S. Al-Alaq 96:4-5)

Apabila dilihat dari aspek pendidikan, materi utama yang ingin diajarkan ayat ini kepada manusia adalah Allah menyediakan kalam (pena) sebagai alat untuk menulis, sehingga tulisan itu menjadi penghubung (media) manusia walaupun mereka berjauhan tempat, sebagaimana mereka

⁶ Syaiful Bahri Djaramah, *Psikologi Belajar*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2008), Hlm.167.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Saifuddin Kasim Riau

berhubungan dengan perantaran lisan. Pena adalah beku, kaku dan tidak hidup, namun yang dituliskan pena adalah berbagai hal yang dapat dipahami oleh manusia. selanjutnya seketika Allah menyatakan mencapai imu dengan kalam atau pena adalah suatu isyarat bahwa di antara hukum yang tertulis, tidak dapat dipahami bila tidak diengarkan dengan seksama.⁷

Menurut Djamarah dan Aswan media pembelajaran merupakan alat bantu apa saja yang dapat dijadikan sebagai wahan penyalur informasi belajar atau penyalur pesan guna mencapai tujuan pembelajaran. Dalam konteks media sebagai sumber belajar, maka secara luas media dapat diartikan dengan manusia, benda, ataupun peristiwa yang memungkinkan siswa memperoleh pengetahuan dan keterampilan.⁸ Dalam hal ini proses pembelajaran pada setiap satuan pendidikan harus interaktif, inspiratif dan menyenangkan, dan media sangat di butuhkan dan berperan penting.

Sesuai dengan perkembangan zaman dan perkembangan teknologi yang semakin cepat dan selalu berinovasi, dalam proses pembelajaran menuntut siswa lebih aktif, maka komputer atau *gadget* dapat dijadikan sebagai salah satu media untuk membantu proses pembelajaran. Banyak cara yang dikembangkan dalam pembelajaran yang melibatkan siswa aktif melalui stimulus media berbasis komputer, salah satunya menggunakan *quizizz*.

Mei, Ju, dan Adam dalam Cahyani dan Brillian mengemukakan bahwa *Quizizz* adalah salah satu game digital yang merupakan kegiatan kelas

⁷ Hamka, *Tafsir Al-Azhar Jilid 9 Diperkaya dengan Pendekatan Sejarah, Sosiologi, Tasawuf, Ilmu Kalam, Sastra dan Psikologi*, (Jakarta: Gema Insani), 2015

⁸ Ali Muhson, Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi, *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, Vol.VIII. No.2 – Tahun 2010, Hlm.3.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Hassanudin Kasim Riau

multipemain yang menyenangkan, yang memungkinkan semua siswa dapat berlatih bersama dengan komputer, *Ipad*, tablet, dan *Smartphone*. Ini juga memiliki aplikasi *iOS*, aplikasi *Android*, dan aplikasi *Chrome* untuk siswa.⁹ Selain itu Quizizz merupakan sebuah media pembelajaran berisi game edukasi yang berisikan kuis interaktif.

Program ini sangat dibutuhkan siswa, misalnya pada proses pembelajaran mata pelajaran IPS tepatnya pada materi Indeks Harga dan Inflasi, program ini memungkinkan siswa lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran, selain itu membuat siswa tidak jenuh dengan menampilkan kombinasi gambar, warna, angka dan kata-kata yang bervariasi. Dengan penerapan atau penggunaan media tersebut, siswa dapat termotivasi dalam mengikuti proses pembelajaran sehingga meningkatkan minat belajar siswa.

Hamalik dalam Arsyad mengemukakan bahwa pemakaian media pengajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologi terhadap siswa.¹⁰

Dari pernyataan diatas semakin jelas bahwa penggunaan media pengajaran pada tahap orientasi pengajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pelajaran pada saat itu. Disamping membangkitkan motivasi dan minat siswa, media pengajaran juga dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan

⁹ Cahyani Amildah Citra dan Brilliant Rosy, Kefektifan Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Quizizz Terhadap Hasil Belajar Teknologi Perkantoran Siswa Kelas X SMK Kerintang Surabaya, E-ISSN: 23389621, *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, Vol.8 No.2, 2020, Hlm.264.

¹⁰ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2002), Hlm.15.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran data, dan mendapatkan informasi. Teori ini senada dengan apa yang dikatakan Ruth Lautfer bahwa media pembelajaran adalah salah satu alat bantu mengajar bagi guru untuk menyampaikan materi pengajaran, meningkatkan kreatifitas siswa dan meningkatkan perhatian siswa dalam proses pembelajaran. Dengan media siswa akan lebih termotivasi untuk belajar, mendorong siswa menulis berbicara dan berimajinasi semakin terangsang. Dengan demikian, melalui media pembelajaran dapat membantu proses belajar mengajar lebih efektif dan efisien serta terjalin hubungan baik antara guru dengan siswa.¹¹

Yusufhaldi Miarso dalam Nunu Mahnun menyatakan bahwa hal pertama yang harus dilakukan guru dalam penggunaan media secara efektif adalah mencari, menemukan, dan memilih media yang memenuhi kebutuhan belajar anak, menarik minat anak, sesuai dengan perkembangan kematangan dan pengalamannya serta karakter khusus yang ada pada kelompok belajarnya.¹²

Arief S. Sadiman mengatakan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim kepada penerima pesan sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat siswa dan dengan demikian terjalinlah proses belajar.¹³

¹¹ Talizaro Tafonao, Peranan Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa, P-ISSN 2549-1725, E-ISSN 2549-4163, *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, Vol.2 No.2, Juli 2018, Hlm.103.

¹² Nunu Mahnun, Media Pembelajaran (Kajian Terhadap Langkah-Langkah Pemilihan Media dan Implementasinya dalam Pembelajaran), *Jurnal Pemikiran Islam*, Vol.37 No.1, 2012, Hlm.29.

¹³ Arief S. Sadiman, dkk., *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2012), Hlm. 20.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Sekolah Menengah Atas Negeri 3 Pekanbaru merupakan salah satu Sekolah Menengah Atas (formal) yang memiliki dua jurusan yaitu IPS dan IPA. Di dalam jurusan IPS terdapat mata pelajaran ekonomi. Dimana mata pelajaran ekonomi tersebut termasuk mata pelajaran yang bersifat luas dan universal.

Berdasarkan fenomena yang terjadi saat ini, terdapat beberapa gejala yang terjadi pada minat belajar siswa dalam berlangsungnya proses belajar mengajar yang menyebabkan belajar menjadi tidak efektif yaitu:

1. Masih ada siswa yang tidak aktif dalam berlangsungnya pembelajaran.
2. Masih ada siswa yang tidak acuh serta tertarik untuk belajar.
3. Masih ada siswa yang tidak menjawab pertanyaan yang diajukan guru.
4. Masih ada siswa yang tidak mau mengerjakan tugas.
5. Masih ada siswa yang tidak mencatat materi yang dijelaskan oleh guru.
6. Masih ada siswa yang tidak peduli dengan lingkungan belajar.

Berdasarkan gejala-gejala diatas, cara yang tepat untuk melakukan pembelajaran yang efektif dan menyenangkan, penulis tertarik untuk menggunakan suatu media pembelajaran yang dapat membantu proses belajar mengajar yang kreatif dan efektif.

Berdasarkan prinsip pemilihan media pembelajaran yaitu media pembelajaran yang digunakan harus relevansi dengan tujuan dan karakteristik materi pembelajaran, potensi dan perkembangan peserta didik serta dengan perhitungan waktu yang tersedia. Dengan adanya media pembelajaran *quizizz* diharapkan dapat membantu peserta didik dalam memahami materi tersebut.

Berdasarkan rasionalitas dan realitas di atas, peneliti tertarik untuk memilih sebuah karya ilmiah dengan judul, Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Quizizz* Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas XI Pada Mata Pelajaran Ekonomi di Sekolah Menengah Atas Negeri 3 Pekanbaru.

B. Penegasan Istilah

Agar menghindari kesalahan terhadap pemahaman judul penelitian ini, maka perlu adanya definisi istilah. Adapun definisi istilah dalam penulisan sebagai berikut.

1. Media Pembelajaran

Menurut Suparman media adalah alat yang digunakan untuk menyalurkan pesan atau informasi dari pengirim kepada penerima. Sedangkan menurut Syukur media merupakan suatu alat atau peralatan yang berguna untuk memudahkan proses belajar mengajar, dalam rangka mengefektikan komunikasi antara guru dan siswa. Hal ini sangat membantu guru dalam mengajar dan memudahkan siswa dalam memahami materi pelajaran. Dari beberapa pendapat ahli tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat atau metode dan teknik yang digunakan sebagai perantara seorang guru dan siswa dalam mengefektikan komunikasi serta interaksi dalam proses pembelajaran.¹⁴ Media pembelajaran yang dimaksud penulis dalam penelitian ini adalah alat bantu yang digunakan untuk memudahkan

¹⁴ Aulia, dkk., Pengaruh Media Pembelajaran Berbentuk Mind Map Menggunakan Software Freemind Pada Mata Pelajaran Ekonomi Pokok Bahasan Kebutuhan Manusia Kelas X di SMA Negeri 4 Palembang. *Jurnal Profit*, Volume 1, Nomor 2, November 2014, Hlm. 109.

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

menyampaikan pesan pelajaran, merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong proses pembelajaran yang sesuai dengan tujuan pembelajaran serta meningkatkan minat, daya kreativitas siswa dan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran.

2. Quizizz

Mei, Ju, dan Adam dalam Cahyani dan Brillian mengemukakan bahwa *Quizizz* adalah salah satu game digital yang merupakan kegiatan kelas multipemain yang menyenangkan, yang memungkinkan semua siswa dapat berlatih bersama dengan komputer, *Ipad*, tablet, dan *Smartphone*. Ini juga memiliki aplikasi *iOS*, aplikasi *Android*, dan aplikasi *Chrome* untuk siswa.¹⁵ *Quizizz* memiliki karakteristik permainan seperti avatar, tema, meme, dan musik menghibur dalam proses pembelajaran.¹⁶

3. Minat Belajar

Belajar adalah suatu proses dan bukan suatu hasil. Oleh karena itu belajar berlangsung secara aktif dan integratif dengan menggunakan berbagai bentuk perbuatan untuk mencapai suatu tujuan (Soemanto dalam Keke T. Aritonang). Individu dikatakan belajar atau tidak sangat tergantung kepada kebutuhan dan motivasinya. Kebutuhan dan motivasi individu atau seseorang menjadi tujuan individu atau seseorang dalam belajar. Sedangkan motivasi akan timbul jika individu memiliki minat yang besar. Menurut Usman dalam Keke T. Aritonang kondisi belajar-mengajar yang efektif adalah adanya minat dan perhatian siswa dalam

¹⁵ Cahyani Amildah Citra dan Brillian Rosy, *Op.Cit*, Hlm.264.

¹⁶ Leony Sanga Lamsari Purba, Peningkatan Konsentrasi Belajar Mahasiswa Melalui Pemanfaatan Evaluasi Pembelajaran *Quizizz* Pada Mata Kuliah Kimia Fisika I, *JDP*, Vol.12 No.1, April 2019, Hlm.33.

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

belajar. Minat merupakan suatu sifat yang relatif menetap pada diri seseorang. Minat besar sekali pengaruhnya terhadap belajar sebab dengan minat seseorang akan melakukan sesuatu yang diminatinya. Sebaliknya, tanpa minat seseorang tidak mungkin melakukan sesuatu.¹⁷ Minat belajar siswa yang dimaksud dalam penelitian ini adalah sesuatu hal yang mendorong siswa untuk belajar yang dilakukan secara senang dan suka tanpa ada yang menyuruh tetapi dirangsang oleh penggunaan media pembelajaran *quizizz*.

C. Permasalahan

1. Identifikasi Masalah

Berdasarkan gejala-gejala dan latar belakang yang dikemukakan di atas, maka penulis dapat mengidentifikasikan masalah-masalah sebagai berikut.

- a. Media pembelajaran yang kurang efektif dan efisien sering kali dilakukan oleh guru Ekonomi dalam memperbaiki belajar siswa.
- b. Situasi dan kondisi pandemi Covid-19 saat ini tidak memungkinkan untuk belajar tatap muka.
- c. Minat belajar siswa tergolong rendah.

2. Batasan Masalah

Dalam penelitian ini penulis membatasi masalah pada Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Quizizz* Terhadap Minat Belajar Siswa

¹⁷ Keke T. Aritonang, Minat Dan Motivasi Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa, *Jurnal Pendidikan Penabur* - No.10/Tahun Ke-7/Juni 2008, Hlm. 13-14.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Kelas XI Pada Mata Pelajaran Ekonomi di Sekolah Menengah Atas Negeri 3 Pekanbaru.

3. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah yang telah di paparkan oleh penulis, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah apakah ada pengaruh yang signifikan pada Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas XI Pada Mata Pelajaran Ekonomi di Sekolah Menengah Atas Negeri 3 Pekanbaru.

D. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Quizizz* Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas XI Pada Mata Pelajaran Ekonomi di SMA Negeri 3 Pekanbaru yang valid dan praktis serta untuk mengetahui efek potensial media pembelajaran serta dapat menumbuhkan minat belajar siswa sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

2. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian yang akan dilaksanakan ini diharapkan dapat memberikan manfaat, yaitu sebagai berikut.

a. Bagi Peneliti

Sebagai syarat untuk meraih gelar Sarjana Starata Satu (S1) pada Program Studi Pendidikan Ekonomi Pada Fakultas Tarbiyah Dan

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Keguruan di Uin Suska Riau penelitian ini sekaligus sebagai penambah wawasan didalam berpikir serta dapat menerapkan ilmu yang didapat dari penelitian ini.

b. Bagi Fakultas

Sebagai *literature* dan bahan referensi bagi mahasiswa yang membutuhkan pembekalan dan pembelajaran karya ilmiah serta pada seluruh pihak pada umumnya.

c. Bagi Guru

Hasil penelitian dari Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Quizizz* Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas XI Pada Mata Pelajaran di Sekolah Menengah Atas Negeri 3 Pekanbaru pada penelitian ini diharapkan sebagai salah satu *alternative* untuk memudahkan guru menjelaskan bahan ajar kepada siswa agar pembelajaran menjadi efektif dan efesien di Sekolah Menegah Atas Negeri 3 Pekanbaru.

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Konsep Teoritis

1. Media Pembelajaran Quizizz

a. Pengertian Media Pembelajaran

Kata “media” berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari kata “medium”, yang secara harfiah berarti “perantara atau pengantar”. Dengan demikian, media merupakan wahana penyalur informasi belajar atau penyalur pesan.

Media adalah sumber belajar, maka secara luas media dapat diartikan dengan manusia, benda, ataupun peristiwa yang memungkinkan anak didik memperoleh pengetahuan dan keterampilan.

Dalam proses belajar mengajar kehadiran media mempunyai arti yang cukup penting. Karena dalam kegiatan tersebut ketidakjelasan bahan yang disampaikan dapat dibantu dengan menghadirkan media sebagai perantara. Kerumitan bahan yang disampaikan kepada anak didik dapat disederhanakan dengan bantuan media.¹⁸

Rossi dan Breidle dalam Sanjaya mengemukakan bahwa media pembelajaran adalah seluruh alat dan bahan yang dapat dipakai untuk tujuan pendidikan, seperti radio, televisi, buku, koran, majalah, dan

¹⁸ Syaiful Bahri Djamarah, Aswan Zain, *Strategi Belajar Mengajar*, (Jakarta: Rineka Cipta, Cet.IV, 2010), Hlm. 120.

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengummumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

sebagainya. Menurut Rossi, alat-alat semacam radio dan televisi kalau digunakan dan diprogram untuk pendidikan, maka merupakan media pembelajaran.¹⁹

b. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran

1) Fungsi Media Pembelajaran

Levie & Lentz dalam Arsyad mengemukakan media pembelajaran terdiri dari empat fungsi, yaitu:

a) Fungsi Atensi

Fungsi media visual merupakan inti, yaitu menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran. Seringkali pada awal pelajaran siswa tidak tertarik dengan materi pelajaran atau mata pelajaran itu merupakan salah satu pelajaran yang tidak disenangi oleh mereka sehingga mereka tidak memperhatikan.

b) Fungsi Afektif

Fungsi afektif media visual dapat terlihat dari tingkat kenikmatan siswa ketika belajar (atau membaca) teks yang bergambar. Gambar atau lambang visual dapat menggugah emosi dan sikap siswa, misalnya informasi yang menyangkut masalah sosial tau ras.

¹⁹ Wina Sanjaya, *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*, (Jakarta: Kencana, cet. IV, 2011), Hlm. 204.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

c) Fungsi Kognitif

Fungsi kognitif media visual terlihat dari temuan-temuan penelitian yang mengungkapkan bahwa lambang visual atau gambar memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar.

d) Fungsi Kompensatoris

Fungsi kompensatoris media pembelajaran terlihat dari hasil penelitian bahwa media visual yang memberikan konteks untuk memahami teks membantu siswa yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatnya kembali. Dengan kata lain, media pembelajaran berfungsi untuk mengakomodasikan siswa yang lemah dan lambat menerima dan memahami isi pelajaran yang disajikan dengan teks atau disajikan secara verbal.²⁰

Sebagaimana dikutip dari Nunu Mahnun ada tiga fungsi yang bergerak bersama dalam keberadaan media, yaitu:

a) Fungsi Stimulus

Fungsi stimulus yang menimbulkan keterkaitan untuk mempelajari dan mengetahui lebih lanjut segala hal yang ada pada media. Fungsi stimulus yang melekat pada media dapat dimanfaatkan guru untuk membuat proses pembelajaran yang menyenangkan dan tidak membosankan.

²⁰ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2011), Hlm. 16-17.

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

b) Fungsi Mediasi

Fungsi mediasi yang merupakan perantara antara guru dan siswa. Dalam hal ini, media menjembatani komunikasi antara guru dan siswa.

c) Fungsi Informasi

Fungsi informasi yang menampilkan penjelasan yang ingin disampaikan guru. Dengan keberadaan media, siswa dapat menangkap keterangan atau penjelasan yang dibutuhkannya atau yang ingin disampaikan oleh guru.²¹

Berdasarkan penjelasan tentang beberapa fungsi media pembelajaran dapat disimpulkan untuk memperjelas penyajian pesan atau informasi kepada siswa sehingga siswa tertarik dalam mengikuti proses pembelajaran.

2) Manfaat Media Pembelajaran

Sudjana & Rivai dalam Arsyad mengemukakan manfaat media pembelajaran dalam proses belajar siswa, yaitu:

- a) Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan, motivasi belajar.
- b) Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa dan memungkinkannya menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran.
- c) Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga

²¹ Nunu Mahnun, *Op.Cit*, Hlm.29.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi kalau guru mengajar pada setiap jam pelajaran.

- d) Siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, memerankan, dan lain-lain.

Hamalik dalam Arsyad merincikan manfaat media pendidikan sebagai berikut:

- a) Meletakkan dasar-dasar yang konkret untuk berpikir, oleh karena itu mengurangi *verbalisme*.
- b) Memperbesar perhatian siswa.
- c) Meletakkan dasar-dasar yang penting untuk perkembangan belajar, oleh karena itu membuat pelajaran lebih mantap.
- d) Memberikan pengalaman nyata yang dapat menumbuhkan kegiatan berusaha sendiri di kalangan siswa.
- e) Menumbuhkan pemikiran yang teratur dan *continue*.
- f) Membantu tumbuhnya pengertian yang dapat membantu perkembangan kemampuan berbahasa.
- g) Memberikan pengalaman yang tidak mudah diperoleh dengan cara lain, dan membantu efisiensi dan keragaman yang lebih banyak dalam belajar.

Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa dan lingkungannya, dan

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

kemungkinan siswa untuk belajar sendiri-sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya.²²

c. Jenis- Jenis Media Pembelajaran

Dilihat dari jenisnya, media pembelajaran dibagi menjadi tiga, yaitu:

1) *Media Auditif*

Media auditif adalah media yang hanya mengendalikan kemampuan suara saja, seperti radio, *cassette recorder*, piringan hitam.

2) *Media Visual*

Media visual adalah media yang hanya mengandalkan indra penglihatan. *Media visual* ini ada yang menampilkan gambar diam seperti film *strip* (film rangkai), *slides* (film bingkai) foto, gambar atau lukisan, dan cetakan. Ada pula *media visual* yang menampilkan gambar atau simbol yang bergerak seperti film bisu, dan film kartun.

3) *Media Audiovisual*

Media audiovisual adalah media yang mempunyai unsur suara dan unsur gambar. Jenis media ini mempunyai kemampuan yang lebih baik, karena meliputi kedua jenis media yang pertama dan kedua, yaitu:

²² Azhar Arsyad, *Op.Cit*, Hlm.24-26.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- a) *Audiovisual* Diam, yaitu media yang menampilkan suara dan gambar diam seperti film bingkai suara (*sound slide*), film rangkai suara, dan cetak suara.
- b) *Audiovisual* Gerak, yaitu media yang dapat menampilkan unsur suara dan gambar yang bergerak seperti film suara dan *video cassate*.²³

Perkembangan media pembelajaran seiring dengan perkembangan teknologi. Menurut Seels dan Richey membagi media kedalam empat jenis sesuai dengan perkembangan teknologi, yaitu:

1) Media Hasil Teknologi Cetak

Media hasil teknologi cetak adalah cara untuk menghasilkan atau menyampaikan materi, seperti buku dan materi visual statis terutama melalui proses pencetakan mekanis atau fotografis. Kelompok media hasil teknologi cetak meliputi teks, grafik, foto atau representasi fotografik dan reproduksi.

2) Media Hasil Teknologi Audio-Visual

Media hasil teknologi audio-visual adalah cara untuk menghasilkan atau menyampaikan materi dengan menggunakan mesin-mesin mekanis dan elektronik untuk menyajikan pesan-pesan audio dan visual. Pengajaran melalui audio-visual jelas bercirikan pemakaian perangkat kelas selama proses belajar, seperti mesin proyektor film, tape recorder, dan proyektor visual yang lebar.

²³ Syaiful Bahri Djamarah, Aswan Zain, *Op.Cit*, Hlm. 124-125.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

3) Media Hasil Teknologi Berbasis Komputer

Media hasil teknologi berbasis komputer adalah cara untuk menghasilkan atau menyampaikan materi dengan menggunakan sumber-sumber yang berbasis mikro- prosesor. Perbedaan antara media yang dihasilkan oleh teknologi berbasis komputer dengan yang dihasilkan dari dua teknologi lainnya adalah karena informasi atau materi disampaikan dalam bentuk digital, bukan bentuk cetakan atau visual. Berbagai jenis aplikasi teknologi berbasis komputer dalam pengajaran umumnya dikenal sebagai *Computer Assisted Intruction* (pengajaran berbantuan komputer). Aplikasi tersebut meliputi *drills* dan *practice* (latihan untuk membantu siswa menguasai materi yang telah dipelajari sebelumnya), tutorial (penyajian materi pelajaran secara bertahap), permainan dan simulasi (latihan mengaplikasikan pengetahuan dan keterampilan yang baru dipelajari.)

4) Media Hasil Teknologi Gabungan

Media hasil teknologi gabungan adalah cara untuk menghasilkan atau menyampaikan materi yang menggabungkan pemakaian beberapa bentuk media yang dikendalikan oleh komputer. Perpaduan beberapa jenis teknologi ini dianggap teknik yang paling canggih.²⁴

Berdasarkan uraian diatas, dapat disimpulkan bahwa beragam jenis media pembelajaran yang dapat digunakan sesuai tujuan

²⁴ Azhar Arsyad, *Op.Cit*, Hlm.29-32.

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

pembelajaran sehingga membantu proses pembelajaran serta media pembelajaran dapat dikembangkan sesuai dengan perkembangan teknologi agar pembelajaran menjadi lebih menarik perhatian siswa.

Penggunaan media pembelajaran yang tepat akan menarik perhatian siswa. Penggunaan media pembelajaran yang tepat akan menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan minat siswa untuk belajar. Siswa yang memiliki minat belajar tinggi akan terpacu untuk belajar sungguh-sungguh sehingga mendapatkan hasil belajar yang tinggi. Serta dengan adanya penggunaan media pembelajaran tidak saja menumbuhkan minat siswa serta hasil belajar tapi membentuk sikap kreatif dan inovatif siswa.

d. Prinsip-Prinsip Pemilihan dan Penggunaan Media Pembelajaran

1) Prinsip- Prinsip Pemilihan Media Pembelajaran

Menurut Aqib ada beberapa pertimbangan dalam memilih media pembelajaran, diantaranya:

- a) Pemilihan media harus sesuai dengan kompetensi pembelajaran.
- b) Pemilihan media harus sesuai sasaran peserta didik.
- c) Pemilihan media harus sesuai dengan ketersediaan fasilitas/peralatan.
- d) Pemilihan media harus sesuai waktu yang tersedia.
- e) Pemilihan media harus sesuai dengan biaya yang diperlukan.
- f) Pemilihan media harus sesuai dengan karakteristik media yang bersangkutan.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- g) Pemilihan media harus sesuai dengan konteks penggunaan.
- h) Pemilihan media harus sesuai dengan mutu teknis media.²⁵

Prinsip-prinsip pemilihan media ini sangat penting dipahami sebelum melakukan proses pembelajaran, yaitu media harus disesuaikan dengan kebutuhan siswa dan fasilitas yang ada, agar pembelajaran dapat berjalan dengan baik dan tujuan pembelajaran dapat tercapai sesuai dengan yang diinginkan.

2) Prinsip-Prinsip Penggunaan Media Pembelajaran

Menurut Sanjaya agar pembelajaran benar-benar digunakan untuk membelajarkan siswa, maka ada sejumlah prinsip yang harus diperhatikan, diantaranya:

- a) Media yang digunakan harus sesuai dan diarahkan untuk mencapai tujuan pembelajaran.
- b) Media yang digunakan harus sesuai dengan materi pembelajaran.
- c) Media pembelajaran harus sesuai dengan minat, kebutuhan, dan kondisi siswa.
- d) Media yang digunakan harus memerhatikan efektivitas dan efisien.
- e) Media yang digunakan harus sesuai dengan kemampuan guru dalam mengoperasikannya.²⁶

²⁵ Zainal Aqib, *Model-Model, Media dan Strategi Pembelajaran Kontekstual (Inovatif)*, (Bandung: Yrama Widya, 2013), Hlm. 53.

²⁶ Wina Sanjaya, *Op.Cit*, Hlm. 226-227.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Media pembelajaran yang telah direncanakan tentulah tidak akan berpengaruh terhadap proses pembelajaran jika tidak dimanfaatkan dengan baik sesuai prinsip pemilihan penggunaannya. Penggunaan media pembelajaran harus sesuai dengan tujuan pembelajaran, kebutuhan siswa, kondisi siswa, materi pelajaran bahkan harus memerhatikan efektivitas dan efisiensi dari media pembelajaran yang digunakan, serta kompetensi dari guru itu sendiri.

e. Langkah-Langkah Penggunaan Media Pembelajaran

Menurut Sungkono media pembelajaran yang telah dipilih agar dapat digunakan secara efektif ,dan efisien perlu menempuh langkah-langkah secara sistematis. Ada tiga langkah pokok yang dapat dilakukan yaitu:

1) Persiapan

Persiapan maksudnya kegiatan seorang tenaga pengajar yang akan mengajar dengan menggunakan media pembelajaran. Kegiatan-kegiatan yang dapat dilakukan tenaga pengajar pada langkah persiapan diantaranya:

- a) Membuat rencana pelaksanaan pembelajaran/perkuliahan sebagaimana bila akan mengajar seperti biasanya. Dalam rencana pelaksanaan pembelajaran/perkuliahan cantumkan media yang akan digunakan.
- b) Mempelajari buku petunjuk atau bahan penyerta yang disediakan.

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- c) Menyiapkan dan mengatur peralatan yang akan digunakan agar dalam pelaksanaannya nanti tidak terburu-buru dan mencari-cari lagi serta siswa dapat melihat dan mendengar dengan baik.

2) Pelaksanaan/Penyajian

Tenaga pengajar pada saat melakukan proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran perlu mempertimbangkan seperti:

- a) Yakinkan bahwa semua media dan peralatan telah lengkap dan siap untuk digunakan.
- b) Jelaskan tujuan yang akan dicapai.
- c) Jelaskan lebih dahulu apa yang harus dilakukan oleh siswa selama proses pembelajaran.
- d) Hindari kejadian-kejadian yang sekiranya dapat mengganggu perhatian/konsentrasi, dan ketenangan siswa.

3) Tindak Lanjut

Kegiatan ini perlu dilakukan untuk memantapkan pemahaman siswa tentang materi yang dibahas dengan menggunakan media. Disamping itu kegiatan ini dimaksudkan untuk mengukur efektivitas pembelajaran yang telah dilakukannya. Kegiatan-kegiatan yang dapat dilakukan diantaranya diskusi, eksperimen, observasi, latihan, dan tes.²⁷

²⁷ Sungkono, Pemilihan dan Penggunaan Media dalam Proses Pembelajaran, *Majalah Ilmiah Pembelajaran*, Nomor 1.Vol.4, Mei 2008, Hlm.78.

2. Quizizz

a. Pengertian Quizizz

Menurut Pitoyo,dkk dalam Lathifa, *Quizizz* adalah website yang dapat digunakan guru untuk melakukan penilaian formatif dengan memberikan kuis untuk siswa dari segala usia. *Quizizz* adalah aplikasi pendidikan berbasis permainan, yang membawa kegiatan multipemain diruang kelas dan membuat latihan di kelas menjadi interaktif dan menyenangkan(Zhao dalam Lathifa). *Quizizz* adalah permainan berbasis sistem respon yang dimainkan dikelas secara real time, dalam *Quizizz* urutan pertanyaan dapat diacak untuk setiap siswa, dengan *Quizizz* juga dapat memberikan pekerjaan rumah untuk memberikan latihan kepada siswa(Bury dalam Lathifa).

Quizizz adalah pendekatan berbasis permainan untuk campuran belajar yang telah diperkenalkan dibeberapa bidang kehidupan, khususnya bidang pendidikan(Rajendran,dkk dalam Lathifa).

b. Karakteristik dan Penerapan Quizizz

Tidak ada batasan jumlah pertanyaan dalam kuis, setiap pertanyaan dapat memiliki gambar atau video yang terkait, dan dua sampai empat pilihan ganda. Harus ada satu jawaban yang benar, dan batas waktu untuk setiap pertanyaan dapat diatur dari 5 detik sampai 2 menit. Guru dapat memilih kuis dapat diatur sebagai publik atau pribadi. Jika kuis bersifat publik, guru dapat memulai kuis dikelas dengan berbagai kode permainan (yang dihasilkan secara otomatis oleh situs) kepada siswa, selanjutnya

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

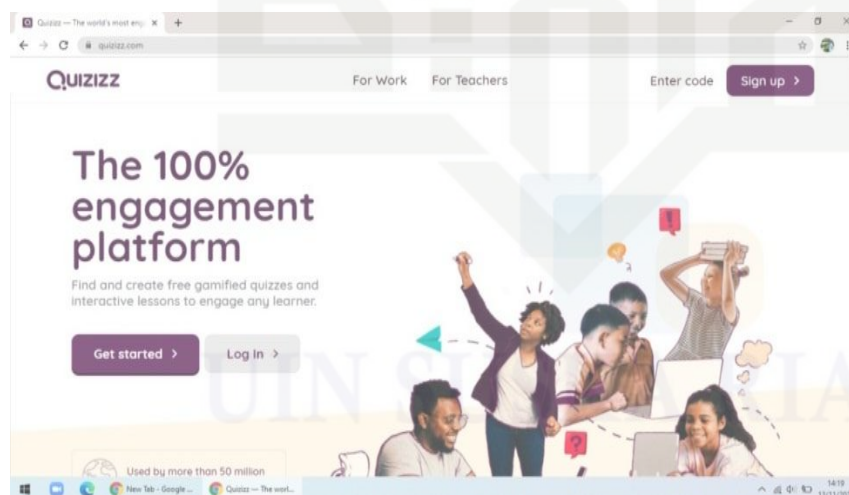
Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

siswa hanya perlu memasukkan kode permainan dan bergabung dengan perangkat mobile mereka.

Tidak seperti aplikasi pendidikan lainnya, Quizizz memiliki karakteristik permainan seperti avatar, tema, meme, dan musik, yang membuat siswa terhibur dalam proses pembelajaran. Implementasi penggunaan Quizizz oleh siswa di dalam kelas menggunakan perangkat elektronik mereka. Total pemain yang akan melakukan kuis ditentukan oleh guru, dan guru memastikan siswa yang bergabung kuis bukan penyusup, karena guru memastikan siswa yang bergabung kuis dengan daftar hadir siswa.

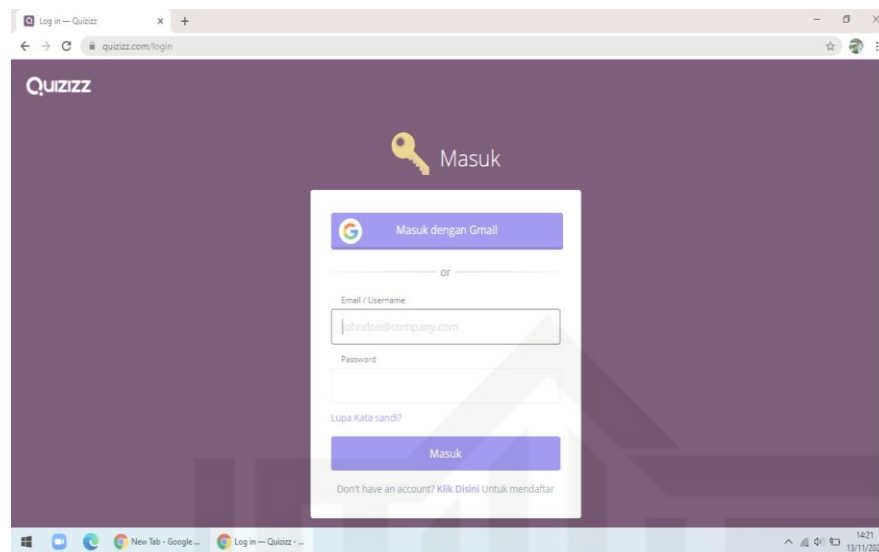
Quizizz dapat diakses melalui <http://quizizz.com>. Untuk mendaftar akun Quizizz dapat juga didaftarkan melalui akun google pengguna dengan mengisi seluruh data yang diminta. Setelah akun berhasil dibuat, pengguna dapat langsung login akun yang mereka punya.



Gambar II.1 Tampilan Awal Web Quizizz

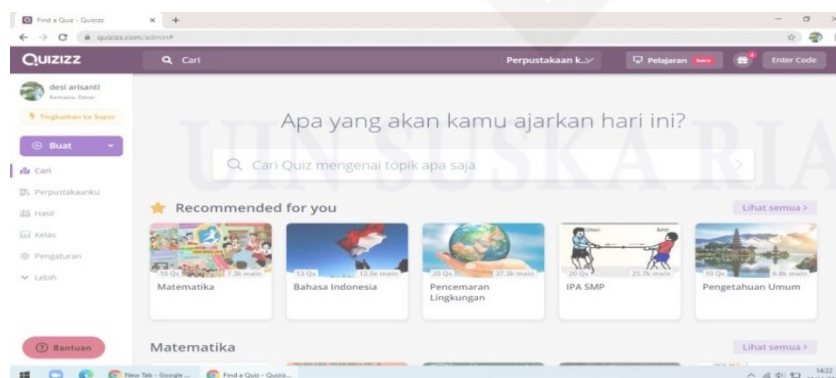
Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Gambar II.2 Tampilan Log In

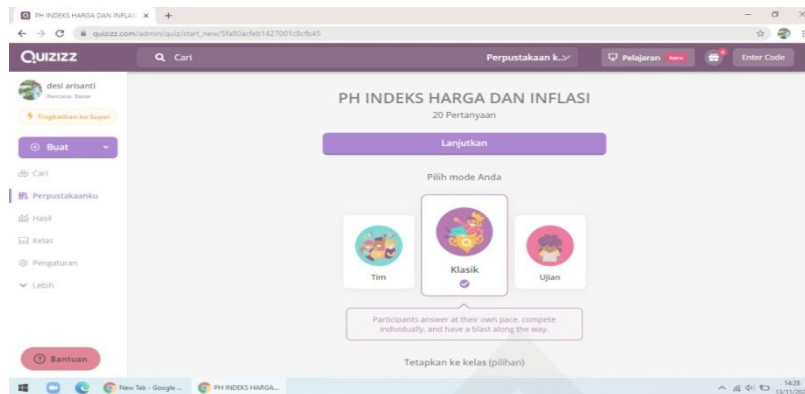
Quizizz dapat digunakan pada perangkat smartphone, tablet, laptop, atau komputer yang sudah terkoneksi internet sehingga guru bisa memulai kuis dan peserta menjawab pertanyaan. Guru dapat menyesuaikan permainan dalam beberapa cara seperti menyalakan latar belakang musik, peringkat berdasarkan tingkat koreksi saja atau tingkat koreksi dan waktu yang digunakan untuk menyelesaikan kuis, peringkat yang menampilkan seluruh siswa yang bermain atau hanya lima terbaik, serta mengacak pertanyaan atau tidak.



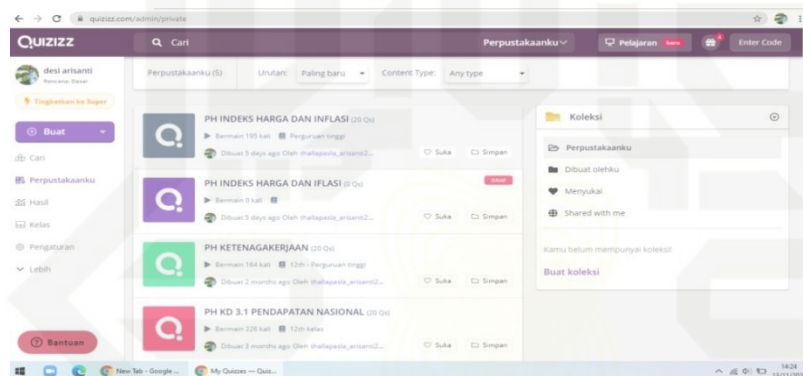
Gambar II.3 Tampilan Dashboard Quizizz

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

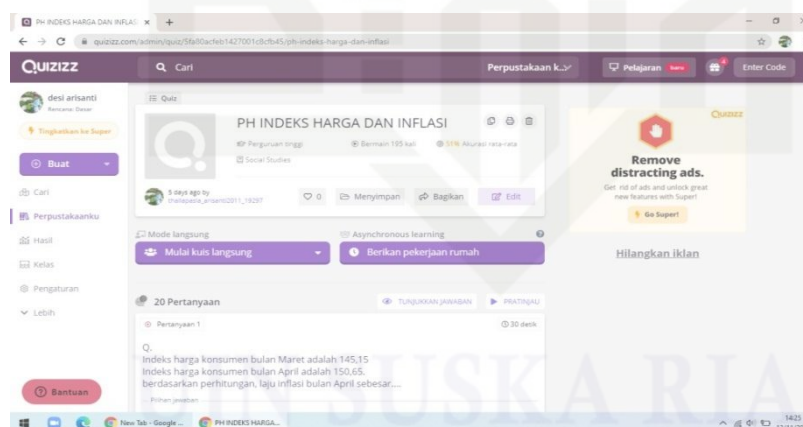
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Gambar II.4 Pengaturan Quizizz



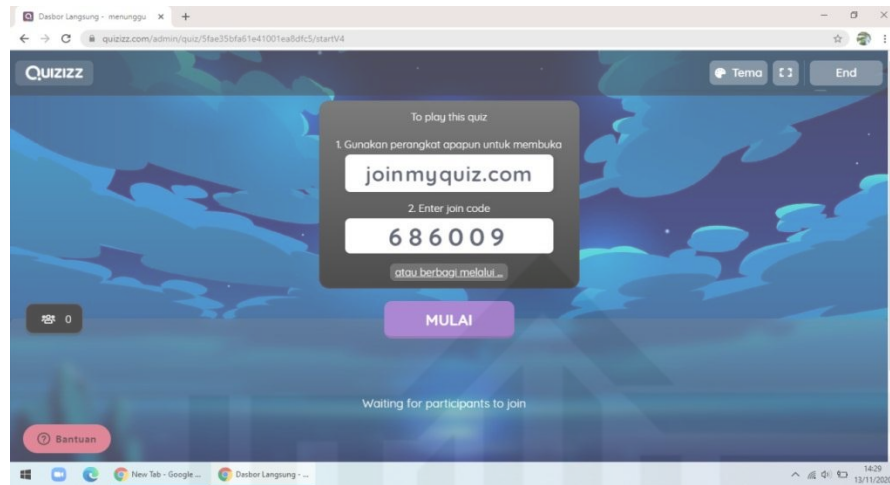
Gambar II.5 Pembuatan Soal di Quizizz



Gambar II.6 Pilihan kuis dapat dimainkan secara live atau homework

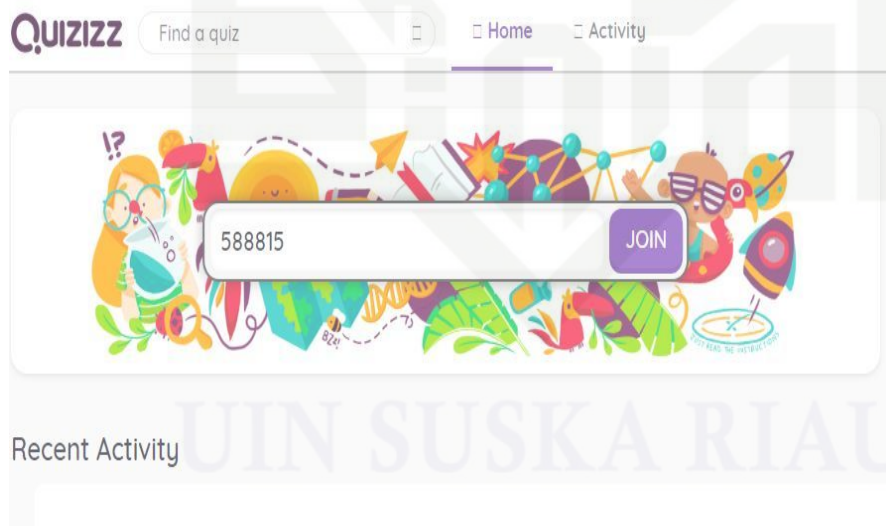
Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Gambar II.7 Tampilan pada layar laptop guru apabila quizizz dilakukan secara live

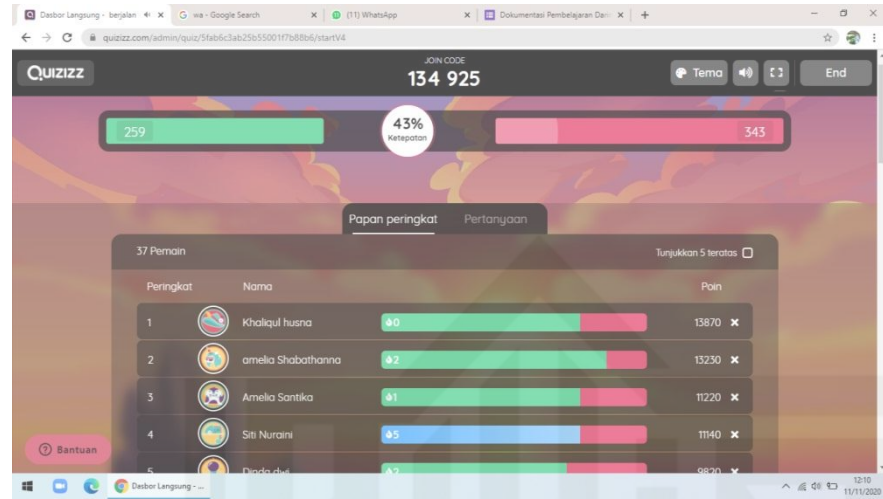
Para siswa dapat bergabung dengan permainan dengan memasukkan pin dan nama mereka melalui link <http://quizizz.com/join> atau bisa langsung login dari link quizizz yang dikirim guru melalui pesan.



Gambar II.8 Memasukkan Pin Untuk Bergabung Mengerjakan Kuis Pada Quizizz

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Gambar II.9 Laporan pengerjaan kuis siswa

Selesai menjawab pertanyaan, akan ada umpan balik langsung dalam bentuk meme yang ditampilkan di layar, meme akan muncul dengan kalimat “pekerjaan yang bagus” jika jawaban benar atau “coba lagi” jika jawaban salah. Salah satu karakteristik khusus dari Quizizz adalah adanya *leaderboard*, yang menunjukkan peringkat siswa berdasarkan kinerja mereka. Semakin cepat siswa menjawab pertanyaan dengan benar, semakin banyak poin yang mereka dapatkan. Poin akan ditampilkan diantara setiap pertanyaan, dan pemenang utama akan ditampilkan di akhir.²⁸

²⁸ Lathifa Utami Dewi, Skripsi, “Pengaruh Quizizz Sebagai Media Penilaian Formatif Berbasis Web 2.0 Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Sistem Periodik Unsur”, (Jakarta: UIN Syarif Hidayatullah, 2020), Hlm.6-14

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

c. Langkah- langkah Cara Membuat Kuis di Quizizz

Adapun Langkah- langkah cara membuat kuis di *quizizz*, sebagai berikut: ²⁹

Langkah- langkah cara membuat kuis di *quizizz* yang dilakukan oleh guru:

- 1) Persiapan pembelajaran dengan membuat akun dan soal di *quizizz* dengan masuk ke www.quizizz.com lalu sign up.
- 2) Masukkan akun google atau email.
- 3) Pilih peran sebagai guru dan lengkapi data.
- 4) Klik open quiz creator isikan nama kuis kemudian buatlah pertanyaan, pilihan jawaban, dan mengatur jawaban yang benar, “question preview” akan menampilkan soal yang sudah dibuat, bisa menambahkan soal baru dan klik finished bila sudah selesai.
- 5) Memberikan kuis kepada siswa dengan cara klik live game, soal dan pilihan jawaban bisa diacak dan disetting waktunya.
- 6) Pada akhir kuis guru dapat mengetahui siswa yang menjawab benar dan salah, dan siswa yang mendapatkan skor paling tinggi atau rendah.

Langkah- langkah cara pengerjaan kuis di *quizizz* yang dilakukan oleh siswa:

- 1) Siswa mengklik join.quizizz.com dibrowser HP masing-masing.

Untuk mengerjakan soal bisa juga dengan klik aplikasi *quizizz* yang

²⁹ Sundari,S.PdSD, “Belajar Asyik dengan Quizizz”,<https://poskita.co/2020/03/11/belajar-asyik-dengan-quizizz/>, (diakses pada 6 Oktober 2020, pukul 7:21)

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

sudah di install melalui playstore dengan memasukkan kode game dan nama siswa.

- 2) Siswa yang telah tergabung akan terlihat di layar laptop guru.
- 3) Pada akhir kuis siswa dapat mengetahui nilai secara langsung.

d. Kelebihan dan Kekurangan Quizizz

Kelebihan Quizizz sebagai media pembelajaran yaitu:

- 1) Pertanyaan dan pilihan jawaban disajikan secara individual pada layar peserta dengan urutan yang bisa diacak antar peserta.
- 2) Setiap peserta dapat menjawab pertanyaan berikutnya jika sudah menyelesaikan pertanyaan sebelumnya tanpa harus menunggu peserta lainnya.
- 3) Umpan balik yang didapatkan peserta berdasarkan jawaban benar atau salah akan segera ditampilkan setelah mereka memberi respon untuk setiap jawaban.
- 4) Biasa digunakan pada perangkat *smartphone*, tablet, laptop, atau komputer yang sudah terkoneksi internet sehingga guru bisa memulai kuis dan peserta menjawab pertanyaan.
- 5) Tidak ada batasan jumlah kata untuk pertanyaan dan jawaban.
- 6) Jumlah pertanyaan dan pilihan jawaban tidak dibatasi.
- 7) Pertanyaan dan pilihan jawaban dapat mencakup visual.
- 8) Tersedia pratinjau saat membuat pertanyaan-pertanyaan kuis.
- 9) Quizizz terintegrasi dengan Google Classroom, sehingga keamanan siswa ditingkatkan karena mereka log in dengan akun google mereka.
- 10) Guru dapat mengakses laporan kuis siswa dan menganalisis kinerja siswa secara keseluruhan atau individual.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Kekurangan Quizizz sebagai media pembelajaran yaitu:

- 1) Pemain tidak dapat berhenti setelah menjawab pertanyaan sebelum seluruh pertanyaan di jawab.³⁰

3. Minat Belajar

a. Pengertian Minat

Menurut Slameto (dalam Zalyana 2014) minat adalah suatu rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas tanpa ada yang menyuruh. Minat pada dasarnya adalah penerimaan akan suatu hubungan antara diri sendiri dengan sesuatu di luar diri. Semakin kuat atau dekat hubungan tersebut semakin besar minat.

Tanpa adanya minat dalam diri siswa terhadap hal yang akan dipelajari, maka ia akan ragu-ragu untuk belajar sehingga tidak menghasilkan hasil belajar. Hal ini sesuai dengan yang disampaikan oleh Hamalik yaitu kegiatan yang didasari dengan penuh minat akan lebih mendorong siswa belajar lebih baik sehingga akan meningkatkan hasil belajar. Minat belajar ini akan muncul jika siswa merasa tertarik terhadap berbagai hal yang akan dipelajari, atau jika siswa tersebut menyadari kaitan hal-hal yang akan dipelajarinya tersebut terhadap pertumbuhan dan perkembangan pribadinya.³¹

Minat mempengaruhi proses dan hasil belajar siswa, karena itu guru berkewajiban untuk menumbuhkan minat belajar siswanya. Guru di sekolah dapat melakukan hal-hal sebagai berikut:

³⁰ Lathifa Utami Dewi, *Op.Cit*, Hlm.13-14

³¹ Oemar Hamalik, *Proses Belajar Mengajar*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2009), Hlm.110-

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- 1) Memahami kebutuhan siswa dan berupaya melayani kebutuhan mereka.
- 2) Jangan memaksakan siswa tunduk pada kemauan guru.
- 3) Memberikan informasi pada siswa mengenai hubungan antara suatu bahan pengajaran yang akan diberikan dengan bahan pengajaran yang lalu.
- 4) Menjelaskan kegunaan materi pelajaran untuk masa yang akan datang.
- 5) Menghubungkan materi pelajaran dengan peristiwa yang kontekstual.³²

b. Faktor- Faktor yang Mempengaruhi Minat Belajar Siswa

Slameto mengemukakan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi minat belajar siswa yaitu:

- 1) Faktor Intern
 - a) Faktor Jasmaniah, seperti faktor kesehatan dan cacat tubuh
 - b) Faktor psikologi, seperti intelegensi, perhatian, bakat, kematangan, dan kesiapan.
- 2) Faktor Ekstern
 - a) Faktor keluarga, seperti cara orang tua mendidik, relasi antaranggota keluarga, suasana rumah, keadaan ekonomi keluarga, pengertian orang tua dan latar belakang kebudayaan.
 - b) Faktor sekolah, seperti metode mengajar, kurikulum, relasi guru dengan siswa, relasi siswa dengan siswa, disiplin sekolah, standar

³² Zalyana, *Psikologi Pembelajaran*, (Pekanbaru: CV. Mutiara Pesisir Sumatra, 2014), Hlm.145.

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

penilaian diatas ukuran, keadaan gedung, metode mengajar dan tugas rumah.³³

c. Indikator Minat Belajar Siswa

Menurut Slameto beberapa indikator minat belajar yaitu:

1) Perasaan Senang

Apabila seseorang siswa memiliki perasaan senang terhadap pelajaran tertentu maka tidak akan ada rasa terpaksa untuk belajar. Contohnya yaitu senang mengikuti pelajaran, tidak ada perasaan bosan, dan hadir saat pelajaran.

2) Keterlibatan Siswa

Ketertarikan seseorang akan obyek yang akan mengakibatkan orang tersebut senang dan tertarik untuk melakukan atau mengerjakan kegiatan dari obyek tersebut. Contoh : aktif dalam diskusi, aktif bertanya, dan aktif menjawab pertanyaan dari guru.

3) Ketertarikan Siswa

Berhubungan dengan daya dorong siswa terhadap ketertarikan pada sesuatu benda, orang, kegiatan atau bias berupa pengalaman efektif yang dirangsang oleh kegiatan itu sendiri. Contoh : antusias dalam mengikuti pelajaran, tidak menunda tugas dari guru.

4) Perhatian Siswa

Minat dan perhatian merupakan dua hal yang dianggap sama dalam penggunaan sehari-hari, perhatian siswa merupakan konsentrasi siswa terhadap pengamatan dan pengertian, dengan mengesampingkan yang lain. Siswa memiliki minat pada obyek

³³ Slameto, *Op.Cit*, Hlm.54

tertentu maka dengan sendirinya akan memperhatikan obyek tersebut.

Contoh : mendengarkan penjelasan guru dan mencatat materi.³⁴

4. Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz Terhadap Minat Belajar

Meningkatkan minat belajar siswa dapat dilakukan dengan menggunakan berbagai macam dan teknik mengajar pada siswa salah satunya yaitu dengan menggunakan media pembelajaran. Hal ini sesuai dengan apa yang dikatakan oleh Hamalik dalam Arsyad, beliau mengemukakan bahwa pemakaian media pengajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologi terhadap siswa.³⁵

Dari pernyataan diatas semakin jelas bahwa penggunaan media pengajaran pada tahap orientasi pengajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pelajaran pada saat itu. Disamping membangkitkan motivasi dan minat siswa, media pengajaran juga dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran data, dan mendapatkan informasi. Teori ini senada dengan apa yang dikatakan Ruth Lautfer bahwa media pembelajaran adalah salah satu alat bantu mengajar bagi guru untuk menyampaikan materi pengajaran, meningkatkan kreatifitas siswa dan meningkatkan perhatian siswa dalam proses pembelajaran. Dengan media

³⁴ Slameto, *Op.Cit*, Hlm. 180.

³⁵ Azhar Arsyad, *Op.Cit*, Hlm.15

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

siswa akan lebih termotivasi untuk belajar, mendorong siswa menulis berbicara dan berimajinasi semakin terangsang. Dengan demikian, melalui media pembelajaran dapat membantu proses belajar mengajar lebih efektif dan efisien serta terjalin hubungan baik antara guru dengan siswa.³⁶

Arief S. Sadiman mengatakan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim kepada penerima pesan sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat siswa dan dengan demikian terjalinlah proses belajar.³⁷

Sesuai dengan perkembangan zaman dan perkembangan teknologi yang semakin cepat dan selalu berinovasi, dalam proses pembelajaran menuntut siswa lebih aktif, maka komputer atau *gadget* dapat dijadikan sebagai salah satu media untuk membantu proses pembelajaran.

Banyak cara yang dikembangkan dalam pembelajaran yang melibatkan siswa aktif melalui stimulus media berbasis komputer atau *gadget*, salah satunya menggunakan *quizizz* yang dapat berpengaruh terhadap minat belajar siswa. Seperti halnya dalam penelitian yang dilakukan oleh Leony Purba yang menyatakan bahwa, Quizizz juga memungkinkan siswa untuk saling bersaing dan memotivasi mereka belajar. Siswa mengambil kuis pada saat yang sama di kelas dan melihat peringkat langsung mereka dipapan peringkat, instruktur dapat pantau prosesnya dan unduh laporan ketika kuis selesai untuk mengevaluasi kinerja siswa. Dengan menggunakan aplikasi quizizz ini dapat

³⁶ Talizaro Tafonao, Op.Cit, Hlm.103.

³⁷ Arief S. Sadiman, dkk., Op.Cit, Hlm.20.

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

membantu merangsang minat dan meningkatkan konsentrasi siswa.³⁸ Hal ini diperkuat dengan pendapat Yusufhaldi Miarso dalam Nunu Mahnun menyatakan bahwa hal pertama yang harus dilakukan guru dalam penggunaan media secara efektif adalah mencari, menemukan, dan memilih media yang memenuhi kebutuhan belajar anak, menarik minat anak, sesuai dengan perkembangan kematangan dan pengalamannya serta karakter khusus yang ada pada kelompok belajarnya.³⁹

Dengan demikian penulis simpulkan bahwa dengan penggunaan media pembelajaran yang tepat efektif, dan efisien diharapkan dapat meningkatkan minat belajar pada siswa.

5. Indeks Harga dan Inflasi

a. Pengertian Indeks Harga dan Tujuan Perhitungan Indeks Harga

1) Pengertian Indeks Harga

Indeks harga adalah perbandingan antara harga rata - rata pada tahun yang dihitung dan harga rata - rata pada tahun dasar.

2) Tujuan Perhitungan Indeks Harga

Indeks harga telah dipakai secara luas oleh pihak - pihak yang membutuhkannya. Berikut ini adalah beberapa tujuan perhitungan indeks harga:

- a) Sebagai petunjuk atau indikator yang dapat digunakan dalam mengukur kegiatan ekonomi secara umum.

³⁸ Leony Sanga Lamsari Purba, *Op.Cit* ,Hlm.33.

³⁹ Nunu Mahnun, Media Pembelajaran (Kajian Terhadap Langkah-Langkah Pemilihan Media dan Implementasinya dalam Pembelajaran), *Jurnal Pemikiran Islam*, Vol.37 No.1, 2012, Hlm.29.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumpukan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- b) Indeks harga perdagangan besar dapat memberi gambaran tren atau kecenderungan dalam perdagangan.
- c) Indeks Harga Konsumen (IHK) dan indeks harga biaya hidup dapat digunakan untuk penetapan gaji dan perubahannya.
- d) Sebagai pedoman pembelian bagi perusahaan-perusahaan yang memiliki persediaan dalam jumlah besar dan teratur. Jika gejala harga naik secara terus menerus, pembelian, atau pengadaan persediaan dapat dipercepat. Sebaliknya, jika harga cenderung turun, pengadaan persediaan dapat ditunda.
- e) Indeks harga yang berlaku bagi petani, yang dibayar dan diterimanya, merupakan gambaran apakah petani semakin makmur atau semakin makmur atau semakin malarat.
- f) Indeks harga umumnya digunakan pedagang dalam kebijakan penetapan harga dan penentuan jumlah persediaan.

b. Metode Perhitungan Indeks Harga

1) Metode Indeks Harga Agregatif Tidak Tertimbang

Perhitungan indeks harga agregatif tidak tertimbang mudah dan sederhana sebab hanya menjumlahkan harga rata-rata untuk tahun yang dihitung lalu dibandingkan dengan jumlah harga pembandingan (tahun dasar). Rumus menghitung indeks harga agregatif tidak tertimbang.

$$P_{0n} = \frac{\sum P_n}{\sum P_0} \times 100$$

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumpukan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Keterangan :

P_{0n} = Angka indeks harga tahun n atas dasar tahun 0

P_n = Harga pada tahun yang dihitung indeks nya

P_0 = Harga tahun dasar

Σ = Jumlah

2) Metode Indeks Harga Agregatif Tertimbang

a) Metode Perhitungan Indeks Harga Laspeyres

Metode Laspeyres merupakan perhitungan angka indeks tertimbang dengan faktor penimbang jumlah pada tahun dasar (Q_0).

Rumus Metode Laspeyres:

$$I_L = \frac{\sum P_n Q_0}{\sum P_0 Q_0} \times 100$$

Keterangan:

P_n = Harga tahun tertentu

P_0 = Harga tahun dasar

Q_0 = Jumlah/ kuantitas tahun dasar

I_L = Indeks Laspeyres

b) Metode Perhitungan Indeks Harga Paasche

Pada metode perhitungan indeks harga Laspeyres, penimbang terletak pada tahun dasar. Sedangkan, pada perhitungan indeks harga Paasche, penimbang terletak pada tahun dasar yang sedang dihitung. Oleh karena itu, rumus untuk menghitung indeks harga Paasche adalah sebagai berikut.

Rumus Metode Laspeyres:

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

$$I_L = \frac{\sum P_n Q_n}{\sum P_0 Q_n} \times 100$$

Keterangan:

P_n = Harga tahun tertentu

P_0 = Harga tahun dasar

Q_n = Jumlah/ kuantitas tahun tertentu

I_L = Indeks Laspeyres

c. Pengertian dan Penyebab Inflasi

1) Pengertian Inflasi

Inflasi adalah suatu keadaan perekonomian ketika harga-harga secara umum mengalami kenaikan. Kenaikan harga itu berlangsung dalam jangka panjang. Inflasi secara umum terjadi karena jumlah uang beredar lebih banyak daripada yang diperlukan.

2) Penyebab Inflasi

Inflasi disebabkan oleh kenaikan permintaan dan kenaikan biaya produksi. Penjelasan lebih lanjut untuk kedua penyebab inflasi tersebut adalah sebagai berikut.

a) Inflasi tarikan permintaan (*demand- pull inflation*)

Inflasi seperti ini terjadi karena adanya kenaikan permintaan untuk beberapa jenis barang. Dalam hal ini, permintaan masyarakat meningkat secara agregat (*aggregate demand*). Peningkatan permintaan ini dapat terjadi karena peningkatan belanja pemerintah, peningkatan permintaan barang untuk ekspor, dan peningkatan permintaan barang untuk kebutuhan swasta.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

b) Inflasi dorongan biaya produksi (*cost- push inflation*)

Inflasi seperti ini terjadi karena adanya kenaikan biaya produksi. Kenaikan biaya produksi ini terjadi karena kenaikan harga-harga bahan baku, misalnya karena keberhasilan serikat buruh dalam menaikkan upah atau karena kenaikan bahan bakar minyak. Kenaikan biaya produksi mengakibatkan harga naik dan terjadilah inflasi.

c) Inflasi karena jumlah uang yang beredar bertambah

Teori jumlah harga-harga. Jika jumlah barang tetapi diajukan oleh kaum klasik yang mengatakan bahwa ada hubungan antara jumlah uang yang beredar dengan harga-harga. Jika jumlah barang tetap, sedangkan uang yang beredar bertambah dua kali lipat, harga akan naik dua kali lipat. Penambahan jumlah uang yang beredar dapat terjadi misalnya jika pemerintah memakai sistem anggaran defisit. Kekuarangan anggaran ditutup dengan mencetak uang baru yang mengakibatkan harga-harga naik.

d. Jenis – Jenis Inflasi

1) Jenis inflasi berdasarkan tingkat keparahannya

a) Inflasi ringan

Inflasi ringan adalah inflasi yang masih belum begitu mengganggu keadaan ekonomi. Inflasi ini masih mudah dikendalikan. Harga-harga naik secara umum, tetapi belum menimbulkan krisis di bidang ekonomi. Inflasi ringan berada dibawah 10% per tahun.

b) Inflasi sedang

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Inflasi ini belum membahayakan kegiatan ekonomi. Tetapi inflasi ini sudah menurunkan kesejahteraan orang-orang yang berpenghasilan tetap. Inflasi sedang berkisar antara 10%-30% per tahun.

c) Inflasi berat

Inflasi ini sudah mengacaukan kondisi perekonomian. Pada inflasi berat ini, orang cenderung menyimpan barang. Umumnya orang enggan untuk menabung, karena bunga tabungan lebih rendah daripada laju inflasi. Inflasi berat berkisar antara 30%-100% per tahun.

d) Inflasi sangat berat (hyperinflation)

Inflasi jenis ini sudah mengacaukan kondisi perekonomian dan sulit dikendalikan walaupun dengan kebijakan moneter dan kebijakan fiskal. Inflasi sangat berat berada di atas 100% per tahun.

2) Jenis inflasi berdasarkan sumbernya

a) Inflasi yang bersumber dari luar negeri

Inflasi ini terjadi karena ada kenaikan harga di luar negeri. Dalam perdagangan bebas, banyak negara yang saling berhubungan dalam perdagangan. Jika suatu negara mengimpor barang dari negara yang mengalami inflasi otomatis kenaikan harga tersebut (inflasi) akan memengaruhi harga-harga dalam negerinya sehingga menimbulkan inflasi. Contoh Indonesia banyak mengimpor barang-barang modal dari negara lain. Jika di negara itu harga

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

barang-barang modal naik, kenaikan itu akan turut berpengaruh di Indonesia sehingga menimbulkan inflasi.

b) Inflasi yang bersumber dari dalam negeri

Inflasi yang bersumber dari dalam negeri dapat terjadi karena pencetakan uang baru oleh pemerintah atau penerapan anggaran defisit. Inflasi yang bersumber dari dalam negeri juga dapat terjadi karena kegagalan panen. Kegagalan panen menyebabkan penawaran suatu jenis barang berkurang, sedangkan permintaan tetap, sehingga harga-harga akan naik.

3) Jenis inflasi berdasarkan penyebabnya

a) Inflasi karena kenaikan permintaan

Kenaikan permintaan terkadang tidak dapat dipenuhi produsen. Oleh karena itu, harga-harga akan cenderung naik. Hal ini sesuai dengan hukum ekonomi "jika permintaan naik, sedangkan penawaran tetap, harga cenderung naik."

b) Inflasi karena kenaikan biaya produksi

Kenaikan biaya produksi mengakibatkan harga penawaran barang naik. Sehingga dapat menimbulkan inflasi.

e. Menghitung Inflasi

Angka inflasi merupakan suatu indikator ekonomi yang dapat digunakan dalam mengambil berbagai langkah di bidang ekonomi. Oleh karena itu, angka inflasi harus dapat dihitung agar ada patokan dalam mengambil keputusan. Sebagai contoh, berikut adalah harga rata-rata

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

sembilan macam bahan pokok dari beberapa pasar tahun 2013 dan tahun 2014. Harga dinyatakan dalam tahun rupiah dan merupakan harga rata-rata tahunan.

Berdasarkan tabel tersebut, kita dapat mengetahui indeks harga tahun 2014 sebagai berikut. Angka indeks tahun 2013 ditetapkan 100.

Tabel II.1
Harga Pokok Rata-Rata Sembilan Bahan
Pokok Tahun 2013 dan Tahun 2014

Jenis bahan pokok	Tahun 2013	Tahun 2014
Beras/kg	Rp 7.600,00	Rp 8.000,00
Ikan asin/kg	Rp 9.500,00	Rp 11.000,00
Minyak kelapa/kg	Rp 9.900,00	Rp 9.700,00
Gula pasir/kg	Rp 9.800,00	Rp 10.500,00
Garam/kg	Rp 3.800,00	Rp 4.000,00
Minyak tanah/liter	Rp 10.500,00	Rp 11.000,00
Sabun cuci/batang	Rp 2.800,00	Rp 3.000,00
Tekstil/meter	Rp 7.000,00	Rp 6.800,00
Batik/meter	Rp 25.000,00	Rp 3.000,00
Jumlah	Rp 85.900,00	Rp 94.000,00

$$\text{Indeks harga tahun 2014} = \frac{94.000,00}{85.900,00} \times 100 = 109,43$$

Dari perhitungan indeks harga itu, dapat disimpulkan bahwa tahun 2014 terjadi inflasi sebesar 9,43% dibandingkan dengan tahun 2013.

f. Dampak dan Cara Pengendalian Inflasi

1) Dampak inflasi

a) Dampak inflasi terhadap pendapatan

Inflasi dapat mengubah pendapatan masyarakat. Perubahan dapat bersifat menguntungkan atau merugikan.

b) Dampak inflasi terhadap ekspor

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Pada keadaan inflasi, daya saing untuk barang ekspor berkurang .berkurangnya daya saing terjadi karena abarang ekspor semakin mahal.

c) Dampak inflasi terhadap minat orang untuk menabung

Pada masa inflasi, pendapatan rill para penabung berkurang karena jumlah bunga yang diterima pada kenyataannya berkurang karena laju inflasi.

d) Dampak inflasi terhadap kalkulasi harga pokok

Keadaan inflasi menyebabkan perhitungan untuk menetapkan harga pokok dapat terlalu kecil atau bahkan terlalu besar. Oleh karen aitu, persentase dari inflasi tidak teratur, kita dapat memastikan berapa persen inflasi untuk masa tertentu. Akibatnya, penetapan harga poko dan harga jual sering tidak tepat.

2) Cara mengendalikan inflasi

a) Kebijakan moneter

Kebijakan moneter diambil dengan maksud untuk mengurangi jumlah uang yang beredar dalam masyarakat. Bank sentral sebagai pemegang otoritas dibidang keuangan dapat mengambil bebrapa kebijakan untuk menekan laju inflasi.

b) Kebijakan fiskal

Kebijakan fiskal adalah langkah untuk memengaruhi penerimaan dan pengeluaran pemerintah. Kebijakan itu dapat memengaruhi tingkat inflasi.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

c) Kebijakan lain diluar kebijakan moneter dan kebijakan fiskal

Untuk memperbaiki dampak yang diakibatkan inflasi, pemerintah menerapkan kebijakan moneter dan kebijakan fiskal. Tetapi, selain kebijakan moneter dan kebijakan fiskal, pemerintah masih mempunyai cara lain. Cara-cara tersebut antara alain sebagai berikut.

(1) Meningkatkan produksidan menambah jumlah barang di pasar

Untuk menambah produksi, pemerintah dapat mengeluarkan peraturan yang dapat mendorong produsen untuk menambah produksi.

(2) Menetapkan harag maksimum untuk beberap jenis barang

Penetapan harga tersebut akan mengendalikan harga yang ada sehingga inflasi dapat dikendalikan.

g. Teori Permintaan dan Penawaran Uang

1) Permintaan Uang

a) Pengertian Permintaan Uang

Permintaan uang adalah istilah yang digunakan oleh para ekonomi untuk menerangkan mengapa individu dan perusahaan memegang uang. Permintaan uang adalah junlah unit moneter (berupa uang kartal maupun uang giral) yang ingin dipegang sebagai harta tunai (yang mudah untuk dibelanjakan segera).

b) Teori Permintaan Uang

(1) Teori permintaan uang klasik

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumpukan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

(a) Teori Kuantitas David Ricardo

Menurut teori ini, jumlah uang yang beredar ada hubungannya dengan tingkat harga. Dengan kata lain, jumlah uang dan tingkat harga selalu berbanding lurus. Dengan menggunakan rumus sebagai berikut.

$$M = kP$$

Keterangan:

M = uang

k = konstanta

P = harga

(b) Teori Kuantitas Irving Fisher

Irving Fisher melengkapi teori kuantitas dengan memasukkan unsur kecepatan peredaran uang dengan menggunakan rumus berikut.

$$MV = PT$$

Keterangan:

M = jumlah uang beredar

V = jumlah barang dan jasa

P = kecepatan perputaran uang

T = tingkat harga umum

(c) Teori Kuantitas Alferd Marshall

Alferd Marshall mengatakan bahwa nilai uang tergantung pada jumlah pendapatan masyarakat yang

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumpukan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

dipegang atau ditahan dalam bentuk tunai (cash) dengan menggunakan rumus sebagai berikut.

$$M = K.P.Y$$

Keterangan:

M = jumlah uang beredar

P = tingkat harga

K = jumlah uang untuk persediaan kas

Y = pendapatan

(2) Teori preferensi likuiditas

(a) Motif transaksi (*transaction motive*)

Semakin besar pendapatan seseorang, maka semakin besar kemungkinan untuk melakukan transaksi. Rumus matematisnya adalah sebagai berikut.

$$M_t = kY$$

Keterangan:

M_t = kebutuhan transaksi

k = suatu proporsi konstan, $0 < k < 1$

Y = Pendapatan

(b) Motif berjaga-jaga (*precautionary motive*)

Motif ini didasarkan pada adanya ketidakpastian keadaan. Hal ini dapat dirumuskan dengan rumusan sebagai berikut.

$$M_1 = M_t + M_p = f(Y)$$

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Keterangan:

M_1 = permintaan uang yang dilandasi oleh motif transaksi dan berjaga-jaga

M_t = permintaan uang dengan motif transaksi

M_p = permintaan uang dengan motif berjaga-jaga

$f(Y)$ = fungsi pendapatan

(c) Motif spekulasi (*speculative motive*)

Pendapatan yang tinggi memberi kesempatan pada seseorang untuk melakukan transaksi yang bersifat spekulatif. Transaksi ini dilakukan untuk mendapat keuntungan banyak walaupun harus disertai dengan resiko yang tinggi. Motif spekulasi dapat dirumuskan dengan rumusan sebagai berikut.

$$M_2 = f(i)$$

Keterangan:

M_2 = permintaan uang yang dilandasi oleh motif spekulasi

$f(i)$ = fungsi bunga

Berdasarkan ketiga motif ini, preferensi likuiditas dapat di peroleh dengan mnjumlahkan permintaan uang berlandaskan motif transaksi, motif berjaga-jaga, dan motif spekulasi. Rumus matematisnya adalah sebagai berikut.

$$L = M_1 + M_2 = f(Y) + f(i)$$

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Keterangan:

L = preferensi likuiditas

M_1 = permintaan uang yang dilandasi oleh motif transaksi dan berjaga-jaga

M_2 = permintaan uang yang dilandasi oleh motif spekulasi

$f(Y)$ = fungsi pendapatan

$f(i)$ = fungsi bunga

2) Penawaran Uang

a) Pengertian penawaran uang (L)

Penawaran uang adalah jumlah uang yang tersedia dalam suatu perekonomian. Adapun penawaran uang (L) tidak hanya mencakupi M_1 , M_2 , dan M_3 , tetapi juga *near money* yaitu kekayaan bentuk lain yang bisa dikonversi kedalam bentuk yang likuid. Dan dapat dihitung sebagai uang. Jika dirumuskan, penawaran uang bisa dinyatakan sebagai berikut.

$$L = M_1 + M_2 + M_3 + \text{near money}$$

$$\text{Dan } M_2 = M_1 + \text{uang kuasi}$$

b) Kurva penawaran uang

Kurva penawaran uang (MS) yang menunjukkan hubungan antara tingkat bunga riil dan kuantitas uang M_1 riil dalam perekonomian. Kurva penawaran uang digambar dengan *slope positif* karena sebagai contoh, bank akan lebih terpacu untuk

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumpukan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

memberikan kredit kepada dunia usaha jika tingkat bunga (riil) lebih tinggi, dibanding jika tingkat bunga rendah.

c) Pergeseran kurva penawaran uang

Faktor-faktor selain tingkat bunga akan menyebabkan kurva MS bergeser kekanan atau kekiri.

h. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Permintaan dan Penawaran Uang

1) Faktor – faktor yang Mempengaruhi Permintaan Uang

a) Pengeluaran konsumen

Saat periode pengeluaran konsumen yang tinggi, misalnya pada masa menjelang hari besar keagamaan, orang sering menjual bentuk kekayaan lain seperti saham, dan menggantikannya dengan uang.

b) Biaya transaksi saham dan obligasi

Apabila menjadi sulit atau mahal untuk membeli dan menjual saham dan obligasi dengan cepat, saham dan obligasi menjadi kurang menarik orang akan menyimpan kekayaan mereka dalam bentuk uang sehingga permintaan uang akan meningkat.

c) Perubahan harga secara umum

Jika kita mengalami inflasi, barang menjadi lebih mahal, sehingga permintaan uang meningkat. Menariknya, tingkat kepemilikan uang cenderung meningkat pada tingkat yang sama seperti harga. Jadi sementara permintaan nominal uang meningkat, permintaan riil tetap sama.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

2) Faktor – faktor yang Mempengaruhi Penawaran Uang

a) Tingkat bunga

Ini adalah faktor yang memengaruhi jumlah uang beredar dalam perekonomian. Jika tingkat bunga terlalu tinggi, dunia usaha akan lesu. Oleh karena itu, Bank Indonesia akan menambah jumlah uang berbeda sehingga tingkat bunga kembali turun.

b) Tingkat inflasi

Tingkat inflasi yang tinggi dapat melumpuhkan perekonomian daya beli masyarakat menjadi rendah. Perusahaan-perusahaan tidak dapat menjual barang dan jasa Bank Indonesia akan mengurangi jumlah uang beredar dengan cara menjual surat-surat berharga seperti SBI. Deflasi pun berbahaya bagi perekonomian karena penurunan harga secara kontinu akan melemahkan gairah untuk berusaha dan mengurangi investasi maka Bank Indonesia akan meningkatkan jumlah uang beredar.

c) Tingkat produksi dan pendapatan nasional

Dalam tingkat produksi dan pendapat nasional yang rendah (tercermin dalam PDB atau PNB yang rendah), pemerintah mungkin akan memperbanyak jumlah uang beredar, dengan tujuan untuk menggairahkan dunia perbankan dan dunia usaha.

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

d) Kondisi kesehatan dunia perbankan

Setiap bank diharuskan memiliki cadangan uang (reserve requirement) yang cukup untuk menjaga agar dana nasabah tetap aman. Bank Indonesia menetapkan tingkat cadangan tertentu yang sekaligus menjadi pengukur kesehatan bank. Jika bank kekurangan cadangan, biasanya mereka meminjam sejumlah uang kepada Bank Indonesia dengan tingkat bunga tertentu yang disebut sebagai discount rate (tingkat diskonto).

e) Nilai tukar rupiah

Jika nilai tukar rupiah menurun, pemerintah akan menurunkan jumlah rupiah yang beredar.⁴⁰

B. Penelitian yang Relevan

1. Agung Setiawan,dkk., Implementasi Media Game Edukasi *Quizizz* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Materi Sistem Persamaan Linear Tiga Variabel Kelas X IPA 7 SMA Negeri 15 Semarang, 2019, yang dimuat dalam seminar nasional edusaintek. Hasil penelitian ini adalah implementasi *quizizz* meningkatkan hasil belajar matematika sistem persamaan linear tiga variabel antara pretest dan posstest pada materi sistem persamaan linier tiga variabel dengan metode eliminasi dan determinan.⁴¹

⁴⁰ Alam dan Rudianto, *Ekonomi untuk SMA/MA kelas XI kurikulum 2013 yang Disempurnakan Kelompok Permintaan*, (Jakarta: Erlangga, 2014), Hlm.96-118

⁴¹ Agung Setiawan,dkk., Implementasi Media Game Edukasi *Quizizz* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Materi Sistem Persamaan Linear Tiga Variabel Kelas X

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

2. Nilam Arifani, Pengaruh Penggunaan *Flip Chart* Sebagai Media Pembelajaran Sejarah Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas X IPA Madrasah Aliyah Negeri 1 Cirebon, 2015. Berdasarkan hasil penelitian skor rata-rata minat belajar siswa yang meningkat dari hasil sebelum dilakukannya pembelajaran menggunakan media *flip chart* di kelas eksperimen dari 51,075 menjadi 67,615, sedangkan kelas kontrol hanya meningkat dari 50,357 menjadi 56,65. Berdasarkan analisis regresi diperoleh nilai t hitung $> t$ tabel ($4,357 > 2,024$) dan nilai $sig < 0,05$ atau ($0,00 < 0,05$) dan di peroleh R square 0,333 maka H_0 ditolak artinya bahwa ada pengaruh secara signifikan antara penggunaan media *flip chart* dengan minat belajar siswa, kontribusinya sebesar 33%.⁴²

C. Konsep Operasional

Konsep operasional adalah suatu penjabaran yang konkret pada konsep teoritis dapat mudah dipahami dan dapat dilakukan dilakukan dilapangan sebagai acuan dalam suatu penelitian, sebagaimana seharusnya terjadi dan tidak boleh menyimpang dari konsep teoritis. Adapun variabel dioperasikan yaitu Penggunaan Media Pembelajaran *Quizizz* yang merupakan variabel X dan Minat Belajar variabel Y.

Ipa 7 Sma Negeri 15 Semarang Tahun Pelajaran 2019/2020, *Seminar Nasional Edusaintek*, ISBN: 2685-5852 (Semarang: UNIMUS, 2019), Hlm.167

⁴² Nilam Arifani, Skripsi: "*Pengaruh Penggunaan Flip Chart Sebagai Media Pembelajaran Sejarah Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas X IPA Madrasah Aliyah Negeri 1 Cirebon*", (Semarang: UNS, 2015), Hlm.viii.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

1. Quizizz (Variabel X)

Adapun indikator dari penggunaan media pembelajaran quizizz yang dikemukakan Sungkono yaitu ada tiga langkah pokok yang dapat dilakukan dalam penggunaan media pembelajaran yaitu:

a. Persiapan

- 1) Guru mempersiapkan RPP dan mencantumkan media quizizz sebagai salah satu media yang digunakan dalam pembelajaran.
- 2) Guru telah memahami cara menggunakan dan mempraktekan media quizizz.
- 3) Guru mempersiapkan pembelajaran dengan membuat akun dan soal di quizizz dengan masuk ke www.quizizz.com lalu sign up.

b. Pelaksanaan/Penyajian

- 1) Guru meyakinkan kepada siswa bahwa jaringan dan data siswa cukup untuk menggunakan quizizz.
- 2) Guru menjelaskan tujuan pembelajaran yang akan dicapai.
- 3) Guru menjelaskan lebih dahulu apa yang harus dilakukan oleh siswa selama proses pembelajaran menggunakan akun quizizz.
- 4) Guru memberikan batas waktu pengerjaan kuis di quizizz sehingga siswa serius menjawab soal.

c. Tindak Lanjut

- 1) Guru menyuruh siswa untuk login ke akun quizizz dengan mengklik join.quizizz.com dan memasukkan kode game dan nama siswa.

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- 2) Guru memberikan remedial apabila nilai siswa dibawah KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal).

2. Minat Belajar (Variabel Y)

Menurut Slameto beberapa indikator minat belajar yaitu:

a. Perasaan Senang

- 1) Siswa merasa senang saat proses pembelajaran berlangsung.
- 2) Siswa tidak merasa bosan saat proses pembelajaran berlangsung.
- 3) Siswa hadir saat proses pembelajaran berlangsung.

b. Keterlibatan Siswa

- 1) Siswa aktif dalam disukusi saat proses pembelajaran berlangsung.
- 2) Siswa aktif bertanya saat guru memberikan kesempatan untuk bertanya.
- 3) Siswa aktif menjawab pertanyaan dari guru saat guru memberikan pertanyaan.

c. Ketertarikan Siswa

- 1) Siswa sangat antusias saat mengikuti proses pembelajaran.
- 2) Siswa tidak menunda tugas yang diberikan oleh guru.

d. Perhatian Siswa

- 1) Siswa mendengarkan penjelasan guru saat guru menerangkan pelajaran.
- 2) Siswa mencatat materi yang disampaikan oleh guru.⁴³

⁴³ Slameto, *Op.Cit*, Hlm. 180.

D. Asumsi dan Hipotesis Penelitian

a. Asumsi

Asumsi dasar pada penelitian ini adalah Penggunaan Media *Quizizz* dapat Mempengaruhi Minat Belajar Siswa Kelas XI Pada Mata Pelajaran Ekonomi di Sekolah Menengah Atas Negeri 3 Pekanbaru.

b. Hipotesis

Hipotesis penelitian merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian.⁴⁴ Hipotesis dalam penelitian ini dapat dirumuskan menjadi hipotesa alternatif (H_a) dan hipotesa nihil (H_o) sebagai berikut:

H_a : Terdapat pengaruh yang signifikan pada Penggunaan Media Pembelajaran *Quizizz* Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas XI Pada Mata Pelajaran Ekonomi di Sekolah Menengah Atas Negeri 3 Pekanbaru.

H_o : Tidak terdapat pengaruh yang signifikan pada Penggunaan Media Pembelajaran *Quizizz* Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas XI Pada Mata Pelajaran Ekonomi di Sekolah Menengah Atas Negeri 3 Pekanbaru.

⁴⁴ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, R&D*, (Bandung: Alfabeta, Cet XVIII, 2013), Hlm.96.

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian ex post facto merupakan penelitian dimana variabel-variabel bebas telah terjadi ketika peneliti mulai dengan pengamatan variabel terkait dalam suatu penelitian.⁴⁵ Ex post facto sebagai metode penelitian menunjuk kepada perlakuan atau manipulasi variabel bebas x telah terjadi sebelumnya sehingga peneliti tidak perlu memberi perlakuan lagi, tinggal melihat efeknya pada variabel terikat.⁴⁶ Dalam penelitian ini terdapat dua variabel yaitu variabel bebas (independent variabel) dan variabel terikat (dependent variabel). Sedangkan pendekatan yang digunakan penulis adalah pendekatan kuantitatif.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada semester ganjil tahun ajaran 2019/2020. Tempat penelitian ini dilaksanakan di Sekolah Menengah Atas Negeri 3 Pekanbaru yang beralamatkan di jalan Yos Sudarso 100 A Pekanbaru Kecamatan Rumbai Kota Pekanbaru. Pemilihan lokasi ini didasarkan dengan pengalaman peneliti yang pernah PPL di lokasi tersebut. Dan juga didasari dengan persoalan-persoalan yang dikaji peneliti ada di lokasi tersebut.

⁴⁵ Sukardi, *Metodologi Penelitian Pendidikan*, (Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2012), Hlm. 165.

⁴⁶ Nana Sudjana dan Ibrahim, *Penelitian dan Penilaian Pendidikan*, (Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2001), Hlm. 56.

C. Subjek dan Objek Penelitian

Subjek pada penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XI IPS Sekolah Menengah Atas Negeri 3 Pekanbaru. Objek penelitian ini adalah Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Quizizz* Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi Sekolah Menengah Atas Negeri 3 Pekanbaru.

D. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.⁴⁷ Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XI IPS di Sekolah Menengah Atas Negeri 3 Pekanbaru.

Tabel III.1
Populasi dalam Penelitian

No	Kelas	Jumlah
1	XI IPS 1	35
2	XI IPS 2	35
3	XI IPS 3	35
4	XI IPS 4	34
5	XI IPS 5	33
Jumlah		172

2. Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut.⁴⁸ Dari populasi terbanyak 5 kelas dengan jumlah peserta didik 172 orang. Agar mengetahui jumlah sampel maka peneliti

⁴⁷ Sugiyono, Op.Cit, XVIII, Hlm.117.

⁴⁸ Sugiyono, *Ibid*, cet. XVIII, Hlm.118.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

mengunakan rumus dalam mengetahui jumlah sampel. Adapun penelitian ini menggunakan rumus Issac dan Michael karena memberikan kemudahan penentuan jumlah sampel berdasarkan tingkat kesalahan 1%, 5% dan 10%. Dengan tabel ini, peneliti dapat secara langsung menentukan besaran sampel berdasarkan jumlah populasi dan tingkat kesalahan yang dikehendaki.

Tabel III.2

Tabel Penentuan Jumlah Sampel (Issac dan Michael) Dari Populasi Tertentu Dengan Taraf Kesalahan 1%, 5% dan 10%

N	Signifikasi			N	Signifikasi		
	1%	5%	10%		1%	5%	10%
10	10	10	10	280	197	155	138
15	15	14	14	290	202	158	140
20	19	19	19	300	207	161	143
25	24	23	23	320	216	167	147
30	29	28	28	340	225	172	151
35	33	32	32	360	234	177	155
40	38	36	36	380	242	182	158
45	42	40	39	400	250	186	162
50	47	44	42	420	257	191	165
55	51	48	46	440	265	195	168
60	55	51	49	460	272	198	171
65	59	55	53	480	279	202	173
70	63	58	56	500	285	205	176
75	67	62	59	550	301	213	182
80	71	65	62	600	315	221	187
85	75	68	65	650	329	227	191
90	79	72	68	700	341	233	195
95	83	75	71	750	352	238	199
100	87	78	73	800	363	243	202
110	94	84	78	850	373	247	205
120	102	89	83	900	382	251	208
130	109	95	88	950	391	255	211
140	116	100	92	1000	399	258	213
150	122	105	97	1100	414	265	217
160	129	110	101	1200	427	270	221
170	135	114	105	1300	440	275	224
180	142	119	108	1400	450	279	227
190	148	123	112	1500	460	283	229
200	154	127	115	1600	469	286	232
210	160	131	118	1700	477	289	234
220	165	135	122	1800	485	292	235
230	171	139	125	1900	492	294	237
240	176	142	127	2000	498	297	238
250	182	146	130	2200	510	301	241
260	187	149	133	2400	520	304	243
270	192	152	135	2600	529	307	245

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Rumus Issac dan Michael untuk menentukan sampel adalah sebagai berikut:

$$s = \frac{\lambda^2 \cdot N \cdot P \cdot Q}{d^2(N-1) + \lambda^2 \cdot PQ}$$

Keterangan:

s = Jumlah sampel

N = Jumlah populasi

λ^2 = Chi Kuadrat, dengan dk= 1, taraf kesalahan 1%, 5% dan 10%

d = 0,05

P = Q = 0.5

Jumlah populasi dalam penelitian ini adalah sebanyak 172 siswa, dengan taraf kesalahan 5% (untuk 5% berdasarkan tabel Kai Kuadrat diperoleh angka = 3,841) dan hasil perhitungan dapat dibulatkan untuk mencapai kesesuaian.⁴⁹ Maka untuk mengetahui sampel penelitian, dengan perhitungan sebagai berikut:

$$\begin{aligned} S &= \frac{\lambda^2 \cdot N \cdot P \cdot Q}{d^2(N-1) + \lambda^2 \cdot PQ} \\ S &= \frac{3,841 \cdot 172 \cdot 0,5 \cdot 0,5}{0,05^2(172-1) + 3,841 \cdot 0,5 \cdot 0,5} \\ S &= \frac{165.163}{0,42 + 0,96} \\ S &= \frac{165.163}{1,38} \\ s &= 119,68 \text{ dibulatkan menjadi } 120 \text{ siswa.} \end{aligned}$$

Berdasarkan perhitungan diatas sampel yang menjadi responden dalam penelitian ini disesuaikan menjadi sebanyak 120 siswa. Hal ini

⁴⁹Dicki Hartanto, Rumus Slovin dan Alternatif Penentuan Ukuran Sampel (Sample Size) dalam Penelitian, Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau, April 2020, Hlm. 2-3.

dilakukan untuk mempermudah dalam pengolahan data dan untuk hasil pengujian yang lebih baik. Sampel yang diambil berdasarkan teknik *simple random sampling*, dimana peneliti memberikan peluang yang sama bagi setiap anggota populasi untuk dipilih menjadi sampel yang dilakukan secara acak tanpa memperhatikan strata yang ada dalam populasi itu sendiri.

E. Teknik Pengumpulan Data

1. Angket (Kuesioner)

Angket (Kuesioner) merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya. Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang efisien bila peneliti tahu dengan pasti variabel yang akan diukur dan tahu apa yang bisa diharapkan dari responden. Kuesioner dapat berupa pertanyaan tertutup atau terbuka, dapat diberikan kepada responden secara langsung atau dikirim melalui pos, atau internet.⁵⁰ Dalam penelitian ini bertujuan untuk mengumpulkan data tentang penggunaan media pembelajaran *quizizz* dan minat belajar siswa.

Pertanyaan dalam angket disajikan dalam skala peringkat yang disesuaikan dengan indikator, artinya diberikan kepada responden untuk dijawab dengan pengkategorian seperti berikut:

⁵⁰ Sugyono, *Op.Cit*, cet. XVIII, Hlm. 199.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Pilihan jawaban:

- | | |
|-------------------------------|-----------------------------|
| a. Selalu/sangat tinggi | diberi skor 5 |
| b. Sering/tinggi | diberi skor 4 |
| c. Kadang-kadang/cukup tinggi | diberi skor 3 |
| d. Jarang/rendah | diberi skor 2 |
| e. Tidak Pernah/sangat rendah | diberi skor 1 ⁵¹ |

2. Dokumentasi

Dokumentasi yaitu mencari data mengenai hal-hal atau variabel yang berupa catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah, notulen, agenda, dan sebagainya.⁵² Adapun dalam penelitian ini data yang dapat dikumpulkan melalui metode dokumentasi ini adalah berupa profil sekolah, foto kegiatan penelitian, data sekolah, keadaan siswa, data siswa dan lainnya, hal ini dimaksudkan untuk memperoleh yang berhubungan untuk penelitian ini.

F. Uji Instrumen Penelitian

1. Uji Validitas

Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat keandalan atau kesahihahn suatu alat ukur. Sehingga valid berarti instrumen tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur (ketepatan).⁵³ Penentuan valid dan tidak validnya pernyataan adalah dengan cara membandingkan “r” hitung dengan “r” tabel dengan ketentuan

⁵¹ Riduwan, *Skala Pengukuran Variabel-Variabel*, (Bandung: Alfabeta, 2010), Hlm.13

⁵² Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2002), Hlm.206

⁵³ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2018), Hlm.173

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

jika “r” hitung > “r” tabel maka butir pernyataan tersebut dinyatakan valid dan begitu juga sebaliknya.⁵⁴

2. Uji Reliabilitas

Reliabilitas adalah instrumen yang bila digunakan beberapa kali untuk mengukur objek yang sama, akan menghasilkan data yang sama. Menurut Hair *et al.*, nilai reliabilitas Alpha Croanbach alat ukur dalam melakukan penelitian dengan nilai 0,6 hingga 0,7 adalah nilai terendah yang dapat diterima.⁵⁵

Apabila $r_{hitung} > r_{tabel}$ maka instrumen tersebut dinyatakan reliabel dan dapat digunakan dalam penelitian. Hal ini berarti bila nilai $< 0,006$, maka dapat disimpulkan bahwa butir instrumen dapat dilakukan dengan menggunakan rumus alpha. Berikut rumus yang digunakan:

$$r_{11} = \left(\frac{k}{k-1} \right) \left(1 - \frac{\sum St}{k-St} \right)$$

Keterangan:

- r_{11} = nilai reliabilitas
 $\sum St$ = jumlah varians skor tiap-tiap item
 St = varians total
 K = jumlah item.⁵⁶

⁵⁴ Hartono, *Analisis Item Instrumen*, (Pekanbaru: Zanafa Publishing, 2010), Hlm.90

⁵⁵ Iskandar, *Metode Penelitian Pendidikan Sosial*, (Jakarta: Gaung Persada Press, 2010), Hlm.95

⁵⁶ Hartono, *Op.Cit*, Hlm.120

G. Teknik Analisa Data

1. Analisis Deskriptif Kuantitatif

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan deskriptif kuantitatif. Statistik deskriptif merupakan kegiatan statistik yang dimulai dari menghimpun data, menyusun atau mengatur data, menyajikan dan menganalisis data angka guna memberikan gambaran tentang suatu gejala, peristiwa dan keadaan.⁵⁷ Setelah data terkumpul melalui angket, masing-masing alternatif jawaban dicari presentase jawabannya pada item pertanyaan masing-masing variabel dengan rumus:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Angket Presentase

F = Frekuensi yang dicari

N = *Number Of Case* (jumlah frekuensi/ banyaknya individu).⁵⁸

Data yang telah dipresentasikan kemudian direkapitulasikan dan diberi kriteria sebagai berikut:

- a. 81% - 100% dikategorikan sangat baik
- b. 61% - 80% dikategorikan baik
- c. 41% - 60% dikategorikan cukup baik
- d. 21% - 40% dikategorikan kurang baik
- e. 0% - 20% dikategorikan tidak baik.⁵⁹

⁵⁷ Hartono, *Statistik untuk Penelitian*, (Pekanbaru: Pustaka Pelajar, 2011), Hlm.2

⁵⁸ Anas Sudijono, *Pengantar Statistik Pendidikan*, (Jakarta: Rajawali Perss, 2014), Hlm.43

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumpukan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

2. Perubahan Data Ordinal Ke Interval

Sebelum masuk ke rumus statistik, data yang diperoleh berupa data ordinal dari angket dirubah menjdai data interval dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$Ti = 50 + 10 \frac{xi - x}{SD}$$

Keterangan:

xi = Variabel data ordinal

x = Mean (rata-rata)

SD = Standar Deviasi.⁶⁰

3. Uji Linieritas

Uji linieritas adalah suatu prosedur yang digunakan untuk mengetahui suatu linier tidaknya suatu distribusi data penelitian. Uji linieritas dilakukan untuk membuktikan bahwa masing-masing variabel bebas mempunyai gabungan yang linier dengan variabel terikat.⁶¹

Kemudian dilakukan Uji Linieritas, Hipotesis yang diuji adalah:

H_a : Distribusi data yang diteliti mengikuti bentuk yang linier.

H_o : Distribusi data yang diteliti tidak mengikuti bentuk yang linier.

Dasar pengambilan keputusan:

Jika probabilitas > 0.05 H_a ditolak H_o diterima

Jika probabilitas < 0.05 H_a diterima H_o ditolak

⁵⁹ Riduwan, Skala Pengukuran Varabel-Variabel Penelitian, (Bandung: Alfabeta, 2011) Hlm. 261

⁶⁰ Duwi Priyatno, *SPSS Handbook*, (Yogyakarta : MediaKom, 2016), Hlm. 126

⁶¹ Yulingga Yanda Hanief dan Wasis Himawanto, Statistik Pendidikan, (Yogyakarta: deepublish, 2017), Hlm. 63

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumpukan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

4. Uji Normalitas

Uji normalitas adalah uji untuk mengukur apakah data sampel berdistribusi normal atau tidak. Untuk melihat data berdistribusi normal atau tidak dapat menggunakan Chi kuadrat (X^2).⁶²

$$X^2 = \frac{(f_i - f_n)}{f_n}$$

Keterangan:

X^2 = Nilai Normalitas Hitung

f_n = Frekuensi yang diharapkan

f_i = Frekuensi/ jumlah data hasil observasi

4. Regresi Linier Sederhana

Untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh penggunaan media pembelajaran *quizizz* terhadap minat belajar siswa di Sekolah Menengah Atas Negeri 3 Pekanbaru. Maka data akan diolah dan dianalisis dengan menggunakan pendekatan kuantitatif dengan analisis regresi linier sederhana dengan metode kuadran terkecil.

$$\hat{Y} = a + bX$$

Keterangan:

Y = variabel dependent (variabel terikat/dipengaruhi)

X = variabel independent (variabel bebas/ mempengaruhi)

a = konstanta

b = koefisien regresi

harga a dan b dapat dicari dengan rumus sebagai berikut.⁶³

⁶² Riduwan, *Skala Pengukuran Variabel – Variabel Penelitian*, (Bandung: Alfabeta, 2011), Hlm.24

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

$$a = \frac{(\sum y)(\sum x^2) - (\sum x)(\sum xy)}{n \sum x^2 - (\sum x)^2}$$

$$b = \frac{N \sum xy - (\sum x)(\sum y)}{n \sum x^2 - (\sum x)^2}$$

5. Uji Hipotesis

Uji perbedaan rata-rata untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan rerata kelas eksperimen secara signifikan dengan rerata kelas kontrol. Jenis uji hipotesis:

- a. Bila $n_1 \neq n_2$ varian homogen dapat digunakan rumus test t dengan *proted varian*. Dengan derajat kebebasan (dk) = $n_1 + n_2 - 2$, jika t hitung > t tabel maka H_a diterima H_0 ditolak. Ada pun rumusnya sebagai berikut.

$$t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\frac{\sqrt{(n_1 - 1)s_1^2 + (n_2 - 1)s_2^2}}{n_1 + n_2 - 2} \left(\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2} \right)}$$

- b. Bila $n_1 \neq n_2$ varian tidak homogen dapat digunakan rumus test t dengan *separated varian*. Harga t sebagai pengganti t tabel dihitung dari selisih harga t tabel dengan dk = $(n_1 - 1)$ dan dk = $(n_2 - 1)$ dibagi dua, jika t hitung > t tabel maka H_a diterima H_0 ditolak. Kemudian ditambahkan dengan harga t yang terkecil. Ada pun rumusnya sebagai berikut.

$$t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\sqrt{\left(\frac{s_1^2}{n_1} + \frac{s_2^2}{n_2} \right)}}$$

Keterangan:

⁶³ Sugiyono, *Statiska Untuk Penelitian*, (Bandung: Alfabeta, 2015), Hlm. 262

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

\bar{X}_1 = Mean Kelas Eksperimen

\bar{X}_2 = Mean Kelas Kontrol

s_1^2 = Variasi Kelas Eksperimen

s_2^2 = Variasi Kelas Kontrol

n_1 = Sampel Kelas Eksperimen

n_2 = Sampel Kelas Kontrol⁶⁴

6. Kontribusi Pengaruh Variabel X terhadap Variabel Y

Menghitung besarnya sumbangan variabel X terhadap variabel Y dengan rumus berikut:

$$KD = R^2 \times 100\%$$

Keterangan:

KD = Koefesien Determinasi/ Koefesien Penentu

R^2 = R square.⁶⁵

⁶⁴ Sugyono, *Op.Cit*, cet. XVIII, Hlm. 273

⁶⁵ Husaini Usman, *Pengantar Statistik*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2008), Hlm. 200

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data, maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Penggunaan media pembelajaran quizizz di Sekolah Menengah Atas Negeri 3 Pekanbaru sebesar 80,27 % dalam rentang 81% - 100% dan termasuk kategori baik.
2. Minat belajar siswa tergolong dalam kategori baik dengan presentase 73,48% dalam rentang 61% - 80%.
3. Ada pengaruh yang signifikan antara penggunaan media pembelajaran quizizz terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi. Hal ini dilihat dari uji t diperoleh nilai Sig. 0,00 < 0,05 atau t hitung 6,564 > t tabel 1,657. Berdasarkan uji t maka hipotesisnya adalah H_a yaitu terdapat pengaruh yang signifikan pada penggunaan media pembelajaran *quizizz* terhadap minat belajar siswa. Dapat disimpulkan bahwa H_a diterima dan H_o ditolak.
4. Persentase kontribusi (sumbangan) variabel X (media pembelajaran *quizizz*) terhadap variabel Y (minat belajar siswa) adalah sebesar 26,7% sisanya 73,3% dipengaruhi oleh variabel lain.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian ini maka penulis akan memberikan saran-saran kepada sekolah agar bisa dipertimbangkan. Adapun saran – sarannya sebagai berikut:

1. Berdasarkan hasil angket didapatkan persentase penggunaan media pembelajaran quizizz di Sekolah Menengah Atas Negeri 3 Pekanbaru masuk dalam kategori baik. Maka hendaknya sekolah lebih meningkatkan lagi penggunaan media pembelajaran quizizz sebagai media pembelajaran di kelas maupun di luar kelas.
2. Untuk para guru lainnya hendaklah selalu berinovasi dan meningkatkan kreativitas dalam menggunakan media pembelajaran sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik dan suasana yang kondusif.
3. Untuk peneliti selanjutnya penulis menyarankan untuk tidak meneliti hal yang sama cobalah pada aspek yang berbeda

DAFTAR PUSTAKA

- Agung Setiawan, dkk.. (2019). *Implementasi Media Game Edukasi Quizizz Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Materi Sistem Persamaan Linear Tiga Variabel Kelas X Ipa 7 Sma Negeri 15 Semarang Tahun Pelajaran 2019/2020*. Seminar Nasional Edusaintek. ISBN: 2685-5852 (Semarang: UNIMUS, 2019).
- Alam dan Rudianto. (2014). *Ekonomi untuk SMA/MA kelas XI kurikulum 2013 yang Disempurnakan Kelompok Permintaan*, Jakarta: Erlangga.
- Ali Muhson. (2010). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi*. Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia. Vol.VIII. No.2 – Tahun 2010.
- Arief S. Sadiman, dkk. (2012). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Azhar Arsyad. (2002). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Azhar Arsyad. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Cahyani Amildah Citra dan Brilliant Rosy. (2020). *Kefektifan Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Quizizz Terhadap Hasil Belajar Teknologi Perkantoran Siswa Kelas X SMK Kerintang Surabaya*. E-ISSN: 23389621. Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP). Vol.8 No.2. 2020.
- Dicki Hartanto. (2020). *Rumus Slovin dan Alternatif Penentuan Ukuran Sampel (Sample Size) dalam Penelitian*, Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau, April 2020.
- Duwi Priyatno. (2016). *SPSS Handbook*. Yogyakarta : MediaKom.
- Eko Putro. (2013). *Evaluasi Program Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Hamka. (2015). *Tafsir Al-Azhar Jilid 9 Diperkaya dengan Pendekatan Sejarah, Sosiologi, Tasawuf, Ilmu Kalam, Sastra dan Psikologi*. Jakarta: Gema Insani.
- Hartono. (2010). *Analisis Item Instrumen*, Pekanbaru: Zanafa Publishing.
- Hartono. (2011). *Statistik untuk Penelitian*, Pekanbaru: Pustaka Pelajar.
- Husaini Usman, *Pengantar Statistik*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2008

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.
- Iskandar. (2010). *Metode Penelitian Pendidikan Sosial*. Jakarta: Gaung Persada Press.
- Keke T. Aritonang. (2008). *Minat Dan Motivasi Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*. Jurnal Pendidikan Penabur - No.10/Tahun Ke-7/Juni 2008
- Lathifa Utami Dewi. (2020) “*Pengaruh Quizizz Sebagai Media Penilaian Formatif Berbasis Web 2.0 Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Sistem Periodik Unsur*”, (Jakarta: UIN Syarif Hidayatullah, 2020)
- Leony Sanga Lamsari Purba. (2019). *Peningkatan Konsentrasi Belajar Mahasiswa Melalui Pemanfaatan Evaluasi Pembelajaran Quizizz Pada Mata Kuliah Kimia Fisika I*, JDP, Vol.12 No.1, April 2019.
- Nana Sudjana dan Ibrahim. (2001). *Penelitian dan Penilaian Pendidikan*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Nilam Arifani. (2015). *Pengaruh Penggunaan Flip Chart Sebagai Media Pembelajaran Sejarah Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas X IPA Madrasah Aliyah Negeri 1 Cirebon*. 2015.
- Noor Komari Pratiwi. (2015). *Pengaruh Tingkat Pendidikan, Perhatian Orang Tua, dan Minat Belajar Siswa Terhadap Prestasi Belajar Bahasa Indonesia Siswa SMK Kesehatan di Kota Tangerang*. Jurnal Pujangga Volume 1, Nomor 2. 2015.
- Nunu Mahnun. (2012). *Media Pembelajaran (Kajian Terhadap Langkah-Langkah Pemilihan Media dan Implementasinya dalam Pembelajaran*. Jurnal Pemikiran Islam, Vol.37 No.1. 2012.
- Riduwan. (2010). *Skala Pengukuran Variabel-Variabel*. Bandung: Alfabeta.
- Riduwan. (2011). *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Pengukuran*. Bandung: Alfabeta.
- Santy Andriyani. (2013). *Minat Kerja Mahasiswa Program Studi Pendidikan Teknologi Agroindustri*.
- Slameto. (2010). *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Sugiyono. (2013) *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, R&D*. Bandung: Alfabeta, Cet XVIII.
- Sugiyono. (2015). *Statiska Untuk Penlitian*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif. R&D*, Bandung: Alfabeta.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
- Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.
- Suharsimi Arikunto, (2002). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Suharsimi Arikunto. (2007). *Dasar- Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sukardi. (2012). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Sundari,S.PdSD.(2020).“BelajarAsyikdenganQuizizz”,<https://poskita.co/2020/03/11/belajar-asyik-dengan-quizizz/>, (diakses pada 6 Oktober 2020, pukul 7:21).
- Sungkono. (2008). Pemilihan dan Penggunaan Media dalam Proses Pembelajaran. *Majalah Ilmiah Pembelajaran*. No.1.Vol.4. Mei 2008.
- Syaiful Bahri Djamarah. Aswan Zain. (2010). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta. cet.IV.
- Syamsul Kurniawan. (2013). *Pendidikan Karakter*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Syarif Hidayat, Asroi. (2013). *Manajemen Pendidikan Substansi dan Implementasi salam Praktik Pendidikan di Indonesia*. Tangerang: Pustaka Mandiri.
- Talizaro Tafonao. (2018). *Peranan Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa*. P-ISSN 2549-1725, E-ISSN 2549-4163. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*. Vol.2 No.2, Juli 2018.
- Wina Sanjaya. (2011). *Perencanaa dan Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Kencana, cet.IV.
- Yulingga Yanda Hanief dan Wasis Himawanto. (2017). *Statistik Pendidikan*. Yogyakarta: deepublish.
- Yusria Ayu Netilakandi,dkk. (2014). *Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Mind Mapping Berbentuk Aplikasi Freemind Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Teknik Elektronika (TE) Kelas X Teknik Audi Vidio (TAV) di SMK Negeri 1 Tanjung Raya*, *Voteknika: Jurnal Vokasional Teknik Elektronika dan Informatika*. Vol.2. No.2. Juli-Desember 2014.
- Zainal Aqib. (2013). *Model-Model, Media dan Strategi Pembelajaran Kontekstual (Inovatif)*. Bandung: Yrama Widya.
- Zalyana. (2014). *Psikologi Pembelajaran*. Pekanbaru: CV. Mutiara Pesisir Sumatra.

Lampiran 1

ANGKET PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN QUIZIZZ DI SMA NEGERI 3 PEKANBARU

Nama :

Kelas :

Jenis Kelamin :

Tanggal :

Petunjuk Pengisian Angket

1. Sebelum mengisi angket, isilah identitas dengan lengkap.
2. Isilah semua pernyataan dengan lengkap dan sejujur-jujurnya.
3. Tidak diperbolehkan melihat jawaban orang lain.
4. Berilah tanda centang (✓) pada kolom jawaban yang sesuai dengan pengalaman yang anda rasakan.

Keterangan Pilihan Jawaban

SL	Selalu
SR	Sering
KK	Kadang-Kadang
JR	Jarang
TP	Tidak Pernah

No.	Indikator	Item Indikator	SL	SR	KK	JR	TP
1.	Persiapan	a. Guru mempersiapkan RPP dan mencantumkan media quizizz sebagai salah satu media yang					

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

		digunakan dalam pembelajaran.					
		b. Guru telah memahami cara menggunakan dan mempraktekan media quizizz.					
		c. Guru mempersiapkan pembelajaran dengan membuat akun dan soal di quizizz dengan masuk ke www.quizizz.com lalu sign up.					
2.	Pelaksanaan/ Penyajian	a. Guru meyakinkan kepada siswa bahwa jaringan dan data siswa cukup untuk menggunakan quizizz.					
		b. Guru menjelaskan tujuan pembelajaran yang akan dicapai.					
		c. Guru menjelaskan lebih dahulu apa yang harus dilakukan oleh siswa selama proses pembelajaran menggunakan akun					

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

		quizizz. d. Guru memberikan batas waktu pengerjaan kuis di quizizz sehingga siswa serius menjawab soal.					
3.	Tindak Lanjut	a. Guru menyuruh siswa untuk login ke akun quizizz dengan mengklik join.quizizz.com dan memasukkan kode game dan nama siswa.					
		b. Guru memberikan remedial apabila nilai siswa dibawah KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal).					

Lampiran 2

ANGKET MINAT BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN EKONOMI

Nama :

Kelas :

Jenis Kelamin :

Tanggal :

Petunjuk Pengisian Angket

1. Sebelum mengisi angket, isilah identitas dengan lengkap.
2. Isilah semua pernyataan dengan lengkap dan sejujur-jujurnya.
3. Tidak diperbolehkan melihat jawaban orang lain.
4. Berilah tanda centang (✓) pada kolom jawaban yang sesuai dengan pengalaman yang anda rasakan.

Keterangan Pilihan Jawaban

SL	Selalu
SR	Sering
KK	Kadang-Kadang
JR	Jarang
TP	Tidak Pernah

No.	Indikator	Item Indikator	SL	SR	KK	JR	TP
1	Perasaan Senang	a. Saya merasa senang saat proses pembelajaran berlangsung.					
		b. Saya tidak merasa bosan					

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

2.	Keterlibatan Siswa	saat proses pembelajaran berlangsung.					
		c. Saya hadir saat proses pembelajaran berlangsung.					
3.	Ketertarikan Siswa	a. Saya aktif dalam disukusi saat proses pembelajaran berlangsung.					
		e. Saya aktif bertanya saat guru memberikan kesempatan untuk bertanya.					
		f. Saya aktif menjawab pertanyaan dari guru saat guru memberikan pertanyaan.					
		b. Saya sangat antusias saat mengikuti proses pembelajaran.					
		c. Saya tidak menunda tugas yang diberikan					

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

		oleh guru.					
4.	Perhatian Siswa	a. Saya mendengarkan penjelasan guru saat guru menerangkan pelajaran.					
		b. Saya mencatat materi yang disampaikan oleh guru.					

Lampiran 3

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Sekolah	: SMAN 3 PEKANBARU
Mata Pelajaran	: Ekonomi
Kelas/Semester	: XI / Ganjil
Materi Pokok	: Indeks harga dan inflasi
Alokasi Waktu	: 6 Minggu x 4 Jam Pelajaran @45 Menit

A. KOMPETENSI DASAR

- 3.4 Menganalisis indeks harga dan inflasi.
- 4.4 Menyajikan hasil analisis indeks harga dan inflasi.

B. TUJUAN PEMBELAJARAN

Menjelaskan pengertian tenaga kerja, angkatan kerja, dan kesempatan kerja

- Menjelaskan pengertian indeks harga
- Menjelaskan tujuan penghitungan indeks harga
- Menjelaskan macam-macam indeks harga
- Menjelaskan metode penghitungan indeks harga
- Menjelaskan pengertian inflasi, penyebab inflasi
- Menjelaskan jenis-jenis inflasi
- Menjelaskan cara menghitung inflasi
- Menjelaskan dampak inflasi
- Menjelaskan cara mengatasi inflasi (secara garis besar)
- Menjelaskan teori permintaan dan penawaran uang
- Menjelaskan faktor-faktor yang memengaruhi permintaan uang
- Menganalisis secara kritis informasi dan data-data yang diperoleh serta membuat kesimpulan tentang indeks harga dan inflasi
- Menyajikan hasil analisis tentang indeks harga dan inflasi melalui media lisan dan tulisan

C. MEDIA dan SUMBER BELAJAR

Media : aplikasi whatsapp, aplikasi goggle classroom, aplikasi youtube, aplikasi google form, google meet.

Sumber belajar: buku paket, media cetak, elektronik.

D. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN PERTEMUAN 1

1. Pendahuluan

- Melalui grup whatsapp, guru mengajak peserta didik untuk masuk ke kelas daring(<http://classroom.google.com>)beserta password atau kode kelas
- Melakukan pembukaan dengan salam pembukaan, mengucapkan syukur kepada Tuhan YME di aplikasi google classroom

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- Meminta peserta didik untuk mengisi daftar hadir sebagai sikap disiplin di google Classroom

2. Kegiatan inti

- Menulis resume dari hasil pengamatan dan bacaan terkait Pengertian indeks harga, Tujuan penghitungan indeks harga, Macam-macam indeks harga melalui *google classrom*
- Pemberian materi Metode penghitungan indeks harga oleh guru.
dilakukan melalui *google classroom*

3. Penutup

- Peserta didik membuat kesimpulan dibantu dan dibimbing guru.
- Melaksanakan penilaian dan refleksi dengan mengajukan pertanyaan atau tanggapan peserta didik dari kegiatan yang telah dilaksanakan sebagai bahan masukan untuk perbaikan langkah selanjutnya.
- Menyampaikan rencana pembelajaran pada pertemuan

E. PENILAIAN

1. Penilaian sikap: Observasi keaktifan daring
2. Pengetahuan: tes tertulis tentang ruang lingkup pengetahuan Ekonomi
Via google form
3. Keterampilan : unjuk kerja dalam presentasi dan tanggapan via daring

Mengetahui
Kepala SMAN 3 PEKANBARU

Pekanbaru, 13 Juli 2020
Guru Mata Pelajaran

(H. Erdani, S.Pd.,MM)
NIP 196405011988031019

(DESI ARISANTI, S.Pd)
NIP. 197705152014072005

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Sekolah	: SMAN 3 PEKANBARU
Mata Pelajaran	: Ekonomi
Kelas/Semester	: XI / Ganjil
Materi Pokok	: Indeks harga dan inflasi
Alokasi Waktu	: 6 Minggu x 4 Jam Pelajaran @45 Menit

A. KOMPETENSI DASAR

- 3.4 Menganalisis indeks harga dan inflasi.
- 4.4 Menyajikan hasil analisis indeks harga dan inflasi.

B. TUJUAN PEMBELAJARAN

Menjelaskan pengertian tenaga kerja, angkatan kerja, dan kesempatan kerja

- Menjelaskan pengertian indeks harga
- Menjelaskan tujuan penghitungan indeks harga
- Menjelaskan macam-macam indeks harga
- Menjelaskan metode penghitungan indeks harga
- Menjelaskan pengertian inflasi, penyebab inflasi
- Menjelaskan jenis-jenis inflasi
- Menjelaskan cara menghitung inflasi
- Menjelaskan dampak inflasi
- Menjelaskan cara mengatasi inflasi (secara garis besar)
- Menjelaskan teori permintaan dan penawaran uang
- Menjelaskan faktor-faktor yang memengaruhi permintaan uang
- Menganalisis secara kritis informasi dan data-data yang diperoleh serta membuat kesimpulan tentang indeks harga dan inflasi
- Menyajikan hasil analisis tentang indeks harga dan inflasi melalui media lisan dan tulisan

C. MEDIA dan SUMBER BELAJAR

Media : aplikasi whatsapp, aplikasi goggle classroom, aplikasi youtube, aplikasi google form, google meet, *quizizz*.

Sumber belajar: buku paket, media cetak, elektronik.

D. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN PERTEMUAN 7 MENGUNAKAN MEDIA PEMBELAJARAN *QUIZIZZ* (UH)

1. Pendahuluan
 - Melalui grup whatsapp, guru mengajak peserta didik untuk masuk ke kelas.
 - Melakukan pembukaan dengan salam pembukaan, mengucapkan syukur kepada Tuhan YME di aplikasi google classroom.
 - Membagikan halaman link *quizizz* yaitu <http://quizizz.com>.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

2. Kegiatan inti
 - Peserta didik mengklik join.quizizz.com di browser HP masing-masing. Untuk mengerjakan soal bisa juga dengan klik aplikasi quizizz yang sudah di install melalui playstore dengan memasukkan kode game (yang diberikan oleh guru di group whatsapp) dan nama siswa.
 - Peserta didik yang telah bergabung akan terlihat di layar laptop guru.
 - Peserta didik diberikan waktu untuk menjawab pertanyaan sesuai dengan waktu pembelajaran.
3. Penutup
 - Pada akhir kuis peserta didik dapat mengetahui nilai secara langsung.
 - Guru menutup pembelajaran apabila seluruh siswa telah selesai menjawab kuis di quizizz sesuai dengan waktu pembelajaran.

E. PENILAIAN

1. Penilaian sikap: Observasi keaktifan daring
2. Pengetahuan: tes tertulis tentang ruang lingkup pengetahuan Ekonomi Via aplikasi *quizizz*.
3. Keterampilan : unjuk kerja dalam presentasi dan tanggapan via daring

Mengetahui
Kepala SMAN 3 PEKANBARU

Pekanbaru, 13 Juli 2020
Guru Mata Pelajaran

(H. Erdani, S.Pd.,MM)
NIP. 196405011988031019

(DESI ARISANTI, S.Pd)
NIP. 197705152014072005

Lampiran 4

Skor Data Mentah Variabel X (Media Pembelajaran Quizizz)

NO.	BUTIR SOAL									JUMLAH
RESPON	X.1	X.2	X.3	X.4	X.5	X.6	X.7	X.8	X.9	
1	3	3	3	2	4	3	5	5	5	33
2	3	4	3	4	5	5	3	1	4	32
3	3	5	5	5	5	5	5	5	5	43
4	4	4	4	4	5	4	5	5	5	40
5	3	4	5	5	4	4	4	4	5	38
6	4	4	4	4	5	5	5	5	5	41
7	3	4	4	5	5	5	5	5	5	41
8	2	4	3	4	1	2	1	4	1	22
9	3	2	5	5	5	5	5	5	4	39
10	4	5	3	4	4	5	5	5	4	39
11	4	5	5	5	4	4	5	5	5	42
12	3	3	5	4	5	4	5	5	5	39
13	3	1	3	2	5	3	4	5	5	31
14	3	3	3	3	4	3	4	4	4	31
15	4	4	5	3	4	5	5	5	5	40
16	3	3	3	3	4	4	3	3	5	31
17	3	5	4	5	5	5	5	5	5	42
18	3	5	5	3	5	5	5	5	5	41
19	4	5	5	4	5	5	5	5	5	43
20	4	5	4	3	5	5	4	4	3	37
21	5	5	3	4	4	4	5	3	3	36
22	3	3	3	1	5	2	5	5	5	32
23	3	3	3	3	4	3	3	3	3	28
24	3	3	3	3	5	5	5	5	5	37
25	5	5	5	5	5	5	5	5	5	45
26	3	4	5	5	5	3	5	5	5	40
27	3	3	3	3	5	5	5	5	5	37
28	5	5	5	5	5	5	5	5	5	45
29	5	5	5	5	4	5	5	5	5	44
30	2	2	2	1	2	1	2	2	5	19
31	4	1	5	4	4	4	4	4	4	34
32	3	5	3	5	5	5	5	5	4	40
33	4	4	4	2	4	3	3	5	5	34
34	5	5	5	5	5	5	5	5	5	45
35	3	3	3	1	5	5	5	5	5	35
36	3	4	3	3	4	4	4	4	4	33
37	4	4	4	4	1	1	5	5	5	33
38	2	5	5	3	5	2	5	5	4	36
39	2	5	5	2	5	5	5	5	5	39

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

40	3	4	4	2	4	3	4	3	4	31
41	4	4	3	4	3	4	3	3	4	32
42	3	3	4	5	3	3	2	5	5	33
43	4	4	4	4	4	4	4	4	4	36
44	3	3	4	3	3	4	5	5	4	34
45	3	3	3	3	3	3	3	3	3	27
46	3	5	3	3	5	5	5	5	5	39
47	5	5	5	5	5	5	5	5	5	45
48	5	5	5	5	5	5	4	4	4	42
49	5	3	4	4	5	5	5	5	4	40
50	3	5	3	1	3	2	5	5	5	32
51	4	4	3	3	3	4	4	3	4	32
52	3	5	3	5	5	5	5	3	5	39
53	3	3	3	3	3	3	4	3	3	28
54	3	5	4	4	5	5	5	5	5	41
55	5	5	5	5	5	5	5	5	5	45
56	3	4	3	5	4	5	4	2	3	33
57	3	2	2	2	3	2	3	3	2	22
58	4	5	2	5	5	5	5	5	5	41
59	5	5	4	3	4	5	3	5	3	37
60	3	3	3	3	5	5	5	3	3	33
61	5	4	5	5	5	5	5	5	5	44
62	3	5	2	2	4	5	5	5	5	36
63	3	3	2	4	3	4	5	4	5	33
64	3	5	5	5	5	5	5	5	5	43
65	3	5	4	3	5	4	4	5	4	37
66	4	5	5	5	5	5	5	5	5	44
67	3	5	2	5	5	5	5	5	2	37
68	3	5	5	5	4	5	5	5	3	40
69	3	4	5	5	5	4	5	5	5	41
70	4	4	4	4	5	5	5	4	4	39
71	4	5	3	5	5	5	5	3	5	40
72	3	2	2	2	3	2	3	3	2	22
73	4	4	3	3	4	4	4	4	4	34
74	3	4	4	5	4	3	5	5	5	38
75	4	4	3	4	4	4	4	4	4	35
76	3	5	5	3	4	5	5	5	5	40
77	3	2	1	5	3	4	5	5	5	33
78	4	5	5	4	5	5	5	5	5	43
79	3	5	3	2	5	5	5	5	5	38
80	2	3	2	3	5	2	5	5	5	32
81	3	3	3	4	4	4	5	5	5	36
82	5	5	5	4	5	4	5	5	5	43
83	5	5	4	5	5	4	5	5	5	43

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

84	2	5	5	3	5	1	4	5	4	34
85	3	5	4	5	3	5	5	5	4	39
86	3	5	5	5	5	5	5	5	5	43
87	3	3	1	4	5	5	4	1	5	31
88	3	5	3	5	5	5	5	3	5	39
89	3	2	3	1	5	3	5	4	2	28
90	4	5	4	5	5	5	5	4	5	42
91	2	3	4	3	4	5	4	5	4	34
92	3	1	5	5	4	3	3	5	4	33
93	3	4	1	2	5	4	4	3	4	30
94	4	5	5	3	5	3	5	5	3	38
95	3	3	4	4	4	2	2	4	5	31
96	3	5	3	5	5	5	5	5	5	41
97	3	4	5	5	4	5	5	5	5	41
98	3	4	3	2	5	5	5	3	5	35
99	5	5	5	5	5	5	5	5	5	45
100	3	3	3	2	3	3	4	3	5	29
101	3	3	3	4	5	5	5	3	4	35
102	3	3	5	3	3	3	5	5	5	35
103	4	4	4	4	4	4	4	4	5	37
104	3	3	4	5	4	2	5	5	5	36
105	2	4	2	1	5	5	1	1	5	26
106	4	4	5	5	5	5	5	5	5	43
107	3	3	3	2	4	3	3	3	3	27
108	3	5	4	3	4	4	5	5	3	36
109	3	3	3	4	5	5	5	5	5	38
110	3	3	3	1	5	2	5	2	4	28
111	2	4	3	3	3	3	3	2	2	25
112	4	5	4	5	5	3	5	5	5	41
113	3	4	4	5	5	5	5	5	5	41
114	3	3	3	4	4	5	5	4	5	36
115	3	3	3	5	5	5	5	5	5	39
116	2	2	2	2	2	2	2	2	3	19
117	3	5	5	3	4	4	5	3	2	34
118	3	2	4	2	5	5	5	5	5	36
119	2	5	1	1	5	2	4	4	5	29
120	3	4	4	2	2	4	4	4	4	31

Lampiran 5

Skor Data Mentah Variabel Y (Minat Belajar)

NO. RESPON	BUTIR SOAL										JUMLAH
	Y.1	Y.2	Y.3	Y.4	Y.5	Y.6	Y.7	Y.8	Y.9	Y.10	
1	3	2	4	2	2	2	2	2	4	2	25
2	4	3	5	4	2	2	4	3	5	3	35
3	5	5	5	2	2	2	5	5	5	5	41
4	5	4	5	3	2	2	4	2	5	4	36
5	4	3	5	2	3	3	4	5	5	5	39
6	4	4	5	3	2	4	3	4	5	3	37
7	5	5	4	3	3	3	4	3	4	3	37
8	3	1	2	3	4	5	4	3	2	1	28
9	5	3	4	5	3	3	5	5	5	3	41
10	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	39
11	5	5	5	4	2	5	5	5	5	4	45
12	4	3	4	2	2	2	4	3	4	3	31
13	5	3	5	5	3	3	5	5	5	3	42
14	1	4	4	3	2	3	3	5	4	3	32
15	3	3	3	4	4	4	3	3	5	4	36
16	5	3	5	3	2	3	3	1	5	3	33
17	5	5	5	3	3	3	5	4	4	1	38
18	4	4	5	3	2	3	3	5	5	4	38
19	5	4	5	5	4	5	4	3	5	4	44
20	3	3	4	3	2	4	3	3	5	3	33
21	5	3	2	4	2	4	3	4	3	2	32
22	3	4	5	1	1	2	3	3	5	3	30
23	5	1	4	4	3	4	5	5	5	4	40
24	3	3	5	5	3	3	3	5	3	3	36
25	5	5	5	5	3	5	5	5	5	5	48
26	3	3	4	2	2	2	3	3	4	3	29
27	5	3	5	3	3	3	5	3	5	3	38
28	5	5	5	5	3	5	5	5	5	5	48
29	5	3	4	4	4	4	3	2	5	3	37
30	3	2	5	3	2	3	4	5	4	3	34
31	4	3	5	3	3	4	5	5	5	5	42
32	5	5	5	3	3	3	5	4	4	4	41
33	5	3	5	3	2	2	3	3	3	3	32
34	5	5	5	4	2	3	4	4	5	4	41
35	5	5	5	5	5	3	3	5	5	5	46
36	4	3	4	3	3	3	4	5	5	3	37
37	4	3	5	3	3	2	2	5	5	2	34
38	4	4	5	4	3	3	5	2	4	3	37

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

39	5	5	5	5	2	2	4	3	5	5	41
40	3	3	3	2	2	2	3	2	3	1	24
41	3	3	4	3	3	3	3	2	4	3	31
42	3	3	5	3	3	3	3	5	3	3	34
43	5	5	5	5	3	3	5	3	5	3	42
44	5	4	5	3	2	2	5	5	5	4	40
45	4	3	5	3	4	3	5	3	3	3	36
46	3	3	2	1	1	2	2	2	5	3	24
47	5	5	5	5	4	4	5	5	5	4	47
48	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40
49	5	5	5	5	3	3	5	1	5	5	42
50	4	3	4	3	2	3	3	3	4	3	32
51	4	3	3	3	4	4	4	4	4	3	36
52	5	4	5	4	3	3	4	1	5	4	38
53	5	3	5	5	3	3	3	5	4	4	40
54	5	5	5	3	3	3	3	3	4	3	37
55	5	3	5	3	3	5	5	5	5	5	44
56	5	4	5	2	3	3	4	5	5	4	40
57	1	3	5	4	5	4	1	1	2	5	31
58	5	3	4	1	1	3	2	3	5	3	30
59	5	2	5	5	3	3	5	1	5	4	38
60	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50
61	4	4	5	4	3	4	5	5	5	4	43
62	5	5	5	5	5	3	2	2	5	5	42
63	5	4	5	3	1	1	4	4	4	4	35
64	5	5	5	3	3	3	4	4	5	4	41
65	5	4	5	5	4	5	4	4	5	5	46
66	3	4	5	3	2	5	5	4	3	4	38
67	3	3	4	4	2	3	4	2	5	2	32
68	3	3	4	3	3	4	4	4	4	3	35
69	3	3	5	3	3	4	4	3	2	4	34
70	3	3	5	1	1	2	2	3	4	5	29
71	5	5	4	4	5	5	5	4	5	4	46
72	1	3	5	4	1	4	1	1	5	3	28
73	3	2	4	3	3	3	3	3	4	3	31
74	3	3	5	3	4	5	5	4	4	5	41
75	4	4	4	3	3	3	4	3	4	4	36
76	5	1	5	5	3	5	5	5	5	5	44
77	5	5	5	3	3	3	4	5	5	3	41
78	4	4	5	4	3	3	5	5	5	4	42
79	3	3	5	3	2	2	5	5	5	3	36
80	5	3	5	2	1	1	5	3	5	3	33
81	3	3	5	4	3	3	3	3	5	3	35
82	5	4	5	2	1	1	4	5	5	5	37

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

83	4	4	5	4	4	4	4	4	4	5	42
84	3	1	4	2	2	5	4	3	3	2	29
85	5	5	5	4	4	5	4	4	5	5	46
86	3	3	5	3	3	3	3	5	5	3	36
87	5	1	5	3	2	2	4	5	5	3	35
88	5	5	5	3	3	2	2	3	5	5	38
89	3	4	4	3	3	3	3	2	5	3	33
90	5	4	5	4	2	2	5	5	5	4	41
91	3	3	4	3	2	2	4	5	4	5	35
92	3	3	5	3	2	3	2	3	3	2	29
93	4	3	5	3	3	4	3	5	5	5	40
94	5	5	5	5	3	5	3	3	4	3	41
95	3	3	4	3	2	3	3	5	4	3	33
96	5	5	5	5	5	5	3	5	5	3	46
97	4	3	5	2	2	3	4	4	5	4	36
98	5	4	5	4	3	3	3	2	5	3	37
99	5	3	5	3	3	4	5	3	5	5	41
100	3	3	5	3	3	3	4	4	4	3	35
101	4	4	5	4	2	3	4	4	5	5	40
102	4	3	5	4	3	3	4	5	5	3	39
103	2	3	3	2	3	2	2	3	3	4	27
104	4	4	3	3	1	1	3	2	5	3	29
105	3	3	5	3	3	3	3	3	4	3	33
106	5	5	5	3	1	3	5	5	5	5	42
107	3	3	5	2	2	2	3	5	5	5	35
108	3	3	4	3	3	3	3	3	5	4	34
109	5	4	5	3	3	3	3	4	4	4	38
110	3	3	5	2	1	2	3	4	4	4	31
111	5	3	3	4	3	2	2	2	3	3	30
112	5	3	5	4	3	4	5	5	5	5	44
113	5	3	3	3	3	3	3	3	5	3	34
114	5	5	4	3	3	3	5	3	5	5	41
115	3	5	4	3	3	3	5	3	5	3	37
116	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	19
117	5	2	5	4	4	5	5	4	5	4	43
118	5	5	5	4	2	3	4	3	5	4	40
119	3	1	2	2	1	2	3	2	2	2	20
120	2	2	2	4	2	3	2	2	4	1	24

Lampiran 6

Uji Validitas dan Reliabilitas Variabel X (Media Pembelajaran Quizizz)

1. Uji Validitas Variabel X (Media Pembelajaran)

CORRELATIONS

```
/VARIABLES=X.1 X.2 X.3 X.4 X.5 X.6 X.7 X.8 X.9 Total_X
/PRINT=TWOTAIL NOSIG
/MISSING=PAIRWISE.
```

Correlations

		Notes
Output Created		03-DEC-2020 16:28:14
Comments		
Input	Active Dataset Filter Weight Split File N of Rows in Working Data File	DataSet1 <none> <none> <none>
Missing Value Handling	Definition of Missing Cases Used	120 User-defined missing values are treated as missing. Statistics for each pair of variables are based on all the cases with valid data for that pair.
Syntax		CORRELATIONS /VARIABLES=X.1 X.2 X.3 X.4 X.5 X.6 X.7 X.8 X.9 Total_X /PRINT=TWOTAIL NOSIG /MISSING=PAIRWISE.
Resources	Processor Time Elapsed Time	00:00:00,13 00:00:00,14

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun



Correlations

		X.1	X.2	X.3	X.4	X.5	X.6	X.7	X.8	X.9	Total_X
	Pearson Correlation	1	,335**	,391**	,417**	,210	,360**	,287**	,250**	,160	,584**
X.1	Sig. (2-tailed)		,000	,000	,000	,021	,000	,001	,006	,080	,000
	N	120	120	120	120	120	120	120	120	120	120
	Pearson Correlation	,335**	1	,330**	,319**	,304**	,376**	,340**	,247**	,141	,604**
X.2	Sig. (2-tailed)	,000		,000	,000	,001	,000	,000	,006	,125	,000
	N	120	120	120	120	120	120	120	120	120	120
	Pearson Correlation	,391**	,330**	1	,426**	,221	,220	,311**	,511**	,199	,645**
X.3	Sig. (2-tailed)	,000	,000		,000	,015	,016	,001	,000	,030	,000
	N	120	120	120	120	120	120	120	120	120	120
	Pearson Correlation	,417**	,319**	,426**	1	,209	,437**	,312**	,322**	,220	,674**
X.4	Sig. (2-tailed)	,000	,000	,000		,022	,000	,001	,000	,016	,000
	N	120	120	120	120	120	120	120	120	120	120
	Pearson Correlation	,210	,304**	,221	,209	1	,516**	,498**	,247**	,353**	,609**
X.5	Sig. (2-tailed)	,021	,001	,015	,022		,000	,000	,007	,000	,000
	N	120	120	120	120	120	120	120	120	120	120
	Pearson Correlation	,360**	,376**	,220	,437**	,516**	1	,428**	,182	,256**	,673**
X.6	Sig. (2-tailed)	,000	,000	,016	,000	,000		,000	,047	,005	,000
	N	120	120	120	120	120	120	120	120	120	120
	Pearson Correlation	,287**	,340**	,311**	,312**	,498**	,428**	1	,556**	,394**	,712**
X.7	Sig. (2-tailed)	,001	,000	,001	,001	,000	,000		,000	,000	,000
	N	120	120	120	120	120	120	120	120	120	120
	Pearson Correlation	,250**	,247**	,511**	,322**	,247**	,182	,556**	1	,383**	,649**
X.8	Sig. (2-tailed)	,006	,006	,000	,000	,007	,047	,000		,000	,000
	N	120	120	120	120	120	120	120	120	120	120
	Pearson Correlation	,160	,141	,199	,220	,353**	,256**	,394**	,383**	1	,529**
X.9	Sig. (2-tailed)	,080	,125	,030	,016	,000	,005	,000	,000		,000
	N	120	120	120	120	120	120	120	120	120	120
	Pearson Correlation	,584**	,604**	,645**	,674**	,609**	,673**	,712**	,649**	,529**	1
Total_X	Sig. (2-tailed)	,000	,000	,000	,000	,000	,000	,000	,000	,000	
	N	120	120	120	120	120	120	120	120	120	120

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

* . Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun t

2. Uji Reliabilitas Variabel X (Media Pembelajaran)

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	120	100,0
	Excluded ^a	0	,0
	Total	120	100,0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
,809	9

Descriptive Statistics

	N	Mean	Std. Deviation
X.1	120	3,35	,806
X.2	120	3,94	1,071
X.3	120	3,69	1,091
X.4	120	3,65	1,268
X.5	120	4,32	,909
X.6	120	4,07	1,136
X.7	120	4,44	,924
X.8	120	4,28	1,047
X.9	120	4,37	,926

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Lampiran 7

Uji Validitas dan Reliabilitas Variabel Y (Minat Belajar)

1. Uji Validitas Variabel Y (Minat Belajar)

CORRELATIONS

/VARIABLES=Y.1 Y.2 Y.3 Y.4 Y.5 Y.6 Y.7 Y.8 Y.9 Y.10 Total_Y

/PRINT=TWOTAIL NOSIG

/MISSING=PAIRWISE.

Correlations

		Notes
Output Created		03-DEC-2020 16:29:54
Comments		
Input	Active Dataset	DataSet1
	Filter	<none>
	Weight	<none>
	Split File	<none>
	N of Rows in Working Data File	120
Missing Value Handling	Definition of Missing	User-defined missing values are treated as missing.
	Cases Used	Statistics for each pair of variables are based on all the cases with valid data for that pair.
Syntax		CORRELATIONS /VARIABLES=Y.1 Y.2 Y.3 Y.4 Y.5 Y.6 Y.7 Y.8 Y.9 Y.10 Total_Y /PRINT=TWOTAIL NOSIG /MISSING=PAIRWISE.
Resources	Processor Time	00:00:00,14
	Elapsed Time	00:00:00,16



Correlations

	Y.1	Y.2	Y.3	Y.4	Y.5	Y.6	Y.7	Y.8	Y.9	Y.10	Total_Y
Pearson Correlation	1	,428	,361	,363	,195	,106	,492	,225	,487	,330	,673
Y.1 Sig. (2-tailed)		,000	,000	,000	,033	,249	,000	,013	,000	,000	,000
N	120	120	120	120	120	120	120	120	120	120	120
Pearson Correlation	,428**	1	,377**	,283**	,202*	,064	,219*	,113	,360**	,374**	,575**
Y.2 Sig. (2-tailed)	,000		,000	,002	,027	,486	,016	,219	,000	,000	,000
N	120	120	120	120	120	120	120	120	120	120	120
Pearson Correlation	,361**	,377**	1	,255**	,114	,103	,332**	,332**	,403**	,494**	,616**
Y.3 Sig. (2-tailed)	,000	,000		,005	,216	,262	,000	,000	,000	,000	,000
N	120	120	120	120	120	120	120	120	120	120	120
Pearson Correlation	,363**	,283**	,255**	1	,556**	,474**	,272**	,092	,225	,221	,629**
Y.4 Sig. (2-tailed)	,000	,002	,005		,000	,000	,003	,317	,014	,015	,000
N	120	120	120	120	120	120	120	120	120	120	120
Pearson Correlation	,195*	,202*	,114	,556**	1	,589**	,162	,088	,014	,227	,533**
Y.5 Sig. (2-tailed)	,033	,027	,216	,000		,000	,077	,340	,883	,013	,000
N	120	120	120	120	120	120	120	120	120	120	120
Pearson Correlation	,106	,064	,103	,474**	,589**	1	,271**	,175	,029	,195*	,514**
Y.6 Sig. (2-tailed)	,249	,486	,262	,000	,000		,003	,056	,756	,033	,000
N	120	120	120	120	120	120	120	120	120	120	120
Pearson Correlation	,492**	,219*	,332**	,272**	,162	,271**	1	,405**	,316**	,304**	,646**
Y.7 Sig. (2-tailed)	,000	,016	,000	,003	,077	,003		,000	,000	,001	,000
N	120	120	120	120	120	120	120	120	120	120	120
Pearson Correlation	,225	,113	,332**	,092	,088	,175	,405**	1	,241	,301**	,527**
Y.8 Sig. (2-tailed)	,013	,219	,000	,317	,340	,056	,000		,008	,001	,000
N	120	120	120	120	120	120	120	120	120	120	120
Pearson Correlation	,487**	,360**	,403**	,225	,014	,029	,316**	,241**	1	,385**	,562**
Y.9 Sig. (2-tailed)	,000	,000	,000	,014	,883	,756	,000	,008		,000	,000
N	120	120	120	120	120	120	120	120	120	120	120
Pearson Correlation	,330**	,374**	,494**	,221	,227	,195*	,304**	,301**	,385**	1	,642**
Y.10 Sig. (2-tailed)	,000	,000	,000	,015	,013	,033	,001	,001	,000		,000
N	120	120	120	120	120	120	120	120	120	120	120
Tot Pearson Correlation	,673	,575**	,616**	,629**	,533**	,514**	,646**	,527**	,562**	,642**	1
al_ Sig. (2-tailed)	,000	,000	,000	,000	,000	,000	,000	,000	,000	,000	
Y N	120	120	120	120	120	120	120	120	120	120	120

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

* . Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun t

2. Uji Reliabilitas Variabel Y (Minat Belajar)

Case Processing Summary

	N	%
Valid	120	100,0
Cases Excluded ^a	0	,0
Total	120	100,0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
,790	10

Descriptive Statistics

	N	Mean	Std. Deviation
Y.1	120	4,06	1,063
Y.2	120	3,51	1,061
Y.3	120	4,51	,820
Y.4	120	3,36	1,011
Y.5	120	2,72	,970
Y.6	120	3,18	1,026
Y.7	120	3,74	1,041
Y.8	120	3,62	1,217
Y.9	120	4,43	,827
Y.10	120	3,60	1,024

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Lampiran 8

Uji Normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Unstandardized Residual
N		120
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	0E-7
	Std. Deviation	5,09181940
Most Extreme Differences	Absolute	,052
	Positive	,040
	Negative	-,052
Kolmogorov-Smirnov Z		,569
Asymp. Sig. (2-tailed)		,902

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Lampiran 9

Uji Linearitas

ANOVA Table

			Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
Minat Belajar * Media Pembelajaran Quizizz	Between Groups	(Combined)	1614,578	22	73,390	2,741	,000
		Linearity	1126,657	1	1126,657	42,076	,000
		Deviation from Linearity	487,922	21	23,234	,868	,631
	Within Groups		2597,347	97	26,777		
	Total		4211,925	119			

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Lampiran 10

Uji Regresi Linier Sederhana

ANOVA^a

Model	Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
1 Regression	1126,657	1	1126,657	43,090	,000 ^b
Residual	3085,268	118	26,146		
Total	4211,925	119			

a. Dependent Variable: Minat Belajar Siswa

b. Predictors: (Constant), Media Pembelajaran Quizizz

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Lampiran 11

Uji t

Coefficients^a

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	T	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
(Constant)	17,627	2,947		5,982	,000
Media Pembelajaran Quizizz	,529	,081	,517	6,564	,000

a. Dependent Variable: Minat Belajar Siswa

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Lampiran 12

Koefesien Determinasi Variabel X terhadap Y

Model Summary

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	,517 ^a	,267	,261	5,113

a. Predictors: (Constant), Media Pembelajaran Quizizz

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Lampiran 13

Statistik Deskriptif

Frequency Table

X.1

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Jarang	11	9,2	9,2	9,2
Kadang-Kadang	70	58,3	58,3	67,5
Sering	25	20,8	20,8	88,3
Selalu	14	11,7	11,7	100,0
Total	120	100,0	100,0	

X.2

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Tidak Pernah	3	2,5	2,5	2,5
Jarang	8	6,7	6,7	9,2
Kadang-Kadang	30	25,0	25,0	34,2
Sering	31	25,8	25,8	60,0
Selalu	48	40,0	40,0	100,0
Total	120	100,0	100,0	

X.3

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Tidak Pernah	4	3,3	3,3	3,3
Jarang	10	8,3	8,3	11,7
Kadang-Kadang	41	34,2	34,2	45,8
Sering	29	24,2	24,2	70,0
Selalu	36	30,0	30,0	100,0
Total	120	100,0	100,0	

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University

Sultan Syarif Kasim Riau

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

X.4

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Tidak Pernah	8	6,7	6,7	6,7
Jarang	16	13,3	13,3	20,0
Kadang-Kadang	28	23,3	23,3	43,3
Sering	26	21,7	21,7	65,0
Selalu	42	35,0	35,0	100,0
Total	120	100,0	100,0	

X.5

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Tidak Pernah	2	1,7	1,7	1,7
Jarang	3	2,5	2,5	4,2
Kadang-Kadang	15	12,5	12,5	16,7
Sering	34	28,3	28,3	45,0
Selalu	66	55,0	55,0	100,0
Total	120	100,0	100,0	

X.6

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Tidak Pernah	3	2,5	2,5	2,5
Jarang	12	10,0	10,0	12,5
Kadang-Kadang	19	15,8	15,8	28,3
Sering	26	21,7	21,7	50,0
Selalu	60	50,0	50,0	100,0
Total	120	100,0	100,0	

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

X.7

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Tidak Pernah	2	1,7	1,7	1,7
Jarang	4	3,3	3,3	5,0
Kadang-Kadang	12	10,0	10,0	15,0
Sering	23	19,2	19,2	34,2
Selalu	79	65,8	65,8	100,0
Total	120	100,0	100,0	

X.8

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Tidak Pernah	3	2,5	2,5	2,5
Jarang	5	4,2	4,2	6,7
Kadang-Kadang	20	16,7	16,7	23,3
Sering	19	15,8	15,8	39,2
Selalu	73	60,8	60,8	100,0
Total	120	100,0	100,0	

X.9

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Tidak Pernah	1	,8	,8	,8
Jarang	6	5,0	5,0	5,8
Kadang-Kadang	13	10,8	10,8	16,7
Sering	27	22,5	22,5	39,2
Selalu	73	60,8	60,8	100,0
Total	120	100,0	100,0	

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

Valid

Y.1

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Tidak Pernah	4	3,3	3,3	3,3
Jarang	2	1,7	1,7	5,0
Kadang-Kadang	34	28,3	28,3	33,3
Sering	23	19,2	19,2	52,5
Selalu	57	47,5	47,5	100,0
Total	120	100,0	100,0	

Y.2

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Tidak Pernah	6	5,0	5,0	5,0
Jarang	7	5,8	5,8	10,8
Kadang-Kadang	54	45,0	45,0	55,8
Sering	26	21,7	21,7	77,5
Selalu	27	22,5	22,5	100,0
Total	120	100,0	100,0	

Y.3

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Jarang	6	5,0	5,0	5,0
Kadang-Kadang	7	5,8	5,8	10,8
Sering	27	22,5	22,5	33,3
Selalu	80	66,7	66,7	100,0
Total	120	100,0	100,0	

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Y.4

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Tidak Pernah	4	3,3	3,3	3,3
Jarang	16	13,3	13,3	16,7
Kadang-Kadang	52	43,3	43,3	60,0
Sering	29	24,2	24,2	84,2
Selalu	19	15,8	15,8	100,0
Total	120	100,0	100,0	

Y.5

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Tidak Pernah	12	10,0	10,0	10,0
Jarang	35	29,2	29,2	39,2
Kadang-Kadang	53	44,2	44,2	83,3
Sering	14	11,7	11,7	95,0
Selalu	6	5,0	5,0	100,0
Total	120	100,0	100,0	

Y.6

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Tidak Pernah	4	3,3	3,3	3,3
Jarang	25	20,8	20,8	24,2
Kadang-Kadang	54	45,0	45,0	69,2
Sering	20	16,7	16,7	85,8
Selalu	17	14,2	14,2	100,0
Total	120	100,0	100,0	

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Y.7

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Tidak Pernah	2	1,7	1,7	1,7
Jarang	12	10,0	10,0	11,7
Kadang-Kadang	36	30,0	30,0	41,7
Sering	35	29,2	29,2	70,8
Selalu	35	29,2	29,2	100,0
Total	120	100,0	100,0	

Y.8

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Tidak Pernah	6	5,0	5,0	5,0
Jarang	16	13,3	13,3	18,3
Kadang-Kadang	36	30,0	30,0	48,3
Sering	22	18,3	18,3	66,7
Selalu	40	33,3	33,3	100,0
Total	120	100,0	100,0	

Y.9

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Jarang	5	4,2	4,2	4,2
Kadang-Kadang	11	9,2	9,2	13,3
Sering	31	25,8	25,8	39,2
Selalu	73	60,8	60,8	100,0
Total	120	100,0	100,0	

Y.10

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Tidak Pernah	4	3,3	3,3	3,3
Jarang	8	6,7	6,7	10,0
Kadang-Kadang	48	40,0	40,0	50,0
Sering	32	26,7	26,7	76,7
Selalu	28	23,3	23,3	100,0
Total	120	100,0	100,0	

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Lampiran 14

Tabel r untuk df = 101 - 150

df = (N-2)	Tingkat signifikansi untuk uji satu arah				
	0.05	0.025	0.01	0.005	0.0005
	Tingkat signifikansi untuk uji dua arah				
	0.1	0.05	0.02	0.01	0.001
101	0.1630	0.1937	0.2290	0.2528	0.3196
102	0.1622	0.1927	0.2279	0.2515	0.3181
103	0.1614	0.1918	0.2268	0.2504	0.3166
104	0.1606	0.1909	0.2257	0.2492	0.3152
105	0.1599	0.1900	0.2247	0.2480	0.3137
106	0.1591	0.1891	0.2236	0.2469	0.3123
107	0.1584	0.1882	0.2226	0.2458	0.3109
108	0.1576	0.1874	0.2216	0.2446	0.3095
109	0.1569	0.1865	0.2206	0.2436	0.3082
110	0.1562	0.1857	0.2196	0.2425	0.3068
111	0.1555	0.1848	0.2186	0.2414	0.3055
112	0.1548	0.1840	0.2177	0.2403	0.3042
113	0.1541	0.1832	0.2167	0.2393	0.3029
114	0.1535	0.1824	0.2158	0.2383	0.3016
115	0.1528	0.1816	0.2149	0.2373	0.3004
116	0.1522	0.1809	0.2139	0.2363	0.2991
117	0.1515	0.1801	0.2131	0.2353	0.2979
118	0.1509	0.1793	0.2122	0.2343	0.2967
119	0.1502	0.1786	0.2113	0.2333	0.2955
120	0.1496	0.1779	0.2104	0.2324	0.2943
121	0.1490	0.1771	0.2096	0.2315	0.2931
122	0.1484	0.1764	0.2087	0.2305	0.2920
123	0.1478	0.1757	0.2079	0.2296	0.2908
124	0.1472	0.1750	0.2071	0.2287	0.2897
125	0.1466	0.1743	0.2062	0.2278	0.2886
126	0.1460	0.1736	0.2054	0.2269	0.2875
127	0.1455	0.1729	0.2046	0.2260	0.2864
128	0.1449	0.1723	0.2039	0.2252	0.2853
129	0.1443	0.1716	0.2031	0.2243	0.2843
130	0.1438	0.1710	0.2023	0.2235	0.2832
131	0.1432	0.1703	0.2015	0.2226	0.2822
132	0.1427	0.1697	0.2008	0.2218	0.2811
133	0.1422	0.1690	0.2001	0.2210	0.2801
134	0.1416	0.1684	0.1993	0.2202	0.2791

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Lampiran 15

Titik Persentase Distribusi t (df = 81 –120)

Pr	0.25	0.10	0.05	0.025	0.01	0.005	0.001
Df	0.50	0.20	0.10	0.050	0.02	0.010	0.002
81	0.67753	1.29209	1.66388	1.98969	2.37327	2.63790	3.19392
82	0.67749	1.29196	1.66365	1.98932	2.37269	2.63712	3.19262
83	0.67746	1.29183	1.66342	1.98896	2.37212	2.63637	3.19135
84	0.67742	1.29171	1.66320	1.98861	2.37156	2.63563	3.19011
85	0.67739	1.29159	1.66298	1.98827	2.37102	2.63491	3.18890
86	0.67735	1.29147	1.66277	1.98793	2.37049	2.63421	3.18772
87	0.67732	1.29136	1.66256	1.98761	2.36998	2.63353	3.18657
88	0.67729	1.29125	1.66235	1.98729	2.36947	2.63286	3.18544
89	0.67726	1.29114	1.66216	1.98698	2.36898	2.63220	3.18434
90	0.67723	1.29103	1.66196	1.98667	2.36850	2.63157	3.18327
91	0.67720	1.29092	1.66177	1.98638	2.36803	2.63094	3.18222
92	0.67717	1.29082	1.66159	1.98609	2.36757	2.63033	3.18119
93	0.67714	1.29072	1.66140	1.98580	2.36712	2.62973	3.18019
94	0.67711	1.29062	1.66123	1.98552	2.36667	2.62915	3.17921
95	0.67708	1.29053	1.66105	1.98525	2.36624	2.62858	3.17825
96	0.67705	1.29043	1.66088	1.98498	2.36582	2.62802	3.17731
97	0.67703	1.29034	1.66071	1.98472	2.36541	2.62747	3.17639
98	0.67700	1.29025	1.66055	1.98447	2.36500	2.62693	3.17549
99	0.67698	1.29016	1.66039	1.98422	2.36461	2.62641	3.17460
100	0.67695	1.29007	1.66023	1.98397	2.36422	2.62589	3.17374
101	0.67693	1.28999	1.66008	1.98373	2.36384	2.62539	3.17289
102	0.67690	1.28991	1.65993	1.98350	2.36346	2.62489	3.17206
103	0.67688	1.28982	1.65978	1.98326	2.36310	2.62441	3.17125
104	0.67686	1.28974	1.65964	1.98304	2.36274	2.62393	3.17045
105	0.67683	1.28967	1.65950	1.98282	2.36239	2.62347	3.16967
106	0.67681	1.28959	1.65936	1.98260	2.36204	2.62301	3.16890
107	0.67679	1.28951	1.65922	1.98238	2.36170	2.62256	3.16815
108	0.67677	1.28944	1.65909	1.98217	2.36137	2.62212	3.16741
109	0.67675	1.28937	1.65895	1.98197	2.36105	2.62169	3.16669
110	0.67673	1.28930	1.65882	1.98177	2.36073	2.62126	3.16598
111	0.67671	1.28922	1.65870	1.98157	2.36041	2.62085	3.16528
112	0.67669	1.28916	1.65857	1.98137	2.36010	2.62044	3.16460
113	0.67667	1.28909	1.65845	1.98118	2.35980	2.62004	3.16392
114	0.67665	1.28902	1.65833	1.98099	2.35950	2.61964	3.16326
115	0.67663	1.28896	1.65821	1.98081	2.35921	2.61926	3.16262
116	0.67661	1.28889	1.65810	1.98063	2.35892	2.61888	3.16198
117	0.67659	1.28883	1.65798	1.98045	2.35864	2.61850	3.16135
118	0.67657	1.28877	1.65787	1.98027	2.35837	2.61814	3.16074
119	0.67656	1.28871	1.65776	1.98010	2.35809	2.61778	3.16013
120	0.67654	1.28865	1.65765	1.97993	2.35782	2.61742	3.15954

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak Cipta Milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Lampiran 16

Perubahan Data Ordinal Ke Interval

$$Ti = 50 + 10 \frac{(33-36,12)}{5,82} = 44,6$$

Keterangan:

xi = Variabel data ordinal

x = Mean (rata-rata)

SD = Standar Deviasi

**TABEL PERHITUNGAN RATA – RATA DAN STANDAR DEVIASI
DATA-DATA ORDINAL VARIABEL X DAN Y**

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Media Pembelajaran Quizizz	120	19	45	36,12	5,820
Valid N (listwise)	120				

TABEL PERUBAHAN DATA ORDINAL KE INTERVAL VARIABEL X

No.	Nomor Urut Siswa	Data Ordinal	Mean	SD	50 + 10 (xi-x)/ SD
1	S01	33	36,12	5,82	44,63
2	S02	32	36,12	5,82	42,92
3	S03	43	36,12	5,82	61,82
4	S04	40	36,12	5,82	56,68
5	S05	38	36,12	5,82	53,23
6	S06	41	36,12	5,82	58,38
7	S07	41	36,12	5,82	58,38
8	S08	22	36,12	5,82	25,73
9	S09	39	36,12	5,82	54,94
10	S10	39	36,12	5,82	54,94
11	S11	42	36,12	5,82	60,10
12	S12	39	36,12	5,82	54,94
13	S13	31	36,12	5,82	41,20
14	S14	31	36,12	5,82	41,20
15	S15	40	36,12	5,82	56,68
16	S16	31	36,12	5,82	41,20
17	S17	42	36,12	5,82	60,10
18	S18	41	36,12	5,82	58,38

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

No.	Nomor Urut Siswa	Data Ordinal	Mean	SD	50 + 10 (x _i -x)/ SD
19	S19	43	36,12	5,82	61,82
20	S20	37	36,12	5,82	51,51
21	S21	36	36,12	5,82	49,79
22	S22	32	36,12	5,82	42,92
23	S23	28	36,12	5,82	36,04
24	S24	37	36,12	5,82	51,51
25	S25	45	36,12	5,82	65,25
26	S26	40	36,12	5,82	56,68
27	S27	37	36,12	5,82	51,51
28	S28	45	36,12	5,82	65,25
29	S29	44	36,12	5,82	63,53
30	S30	19	36,12	5,82	20,58
31	S31	34	36,12	5,82	46,35
32	S32	40	36,12	5,82	56,68
33	S33	34	36,12	5,82	46,35
34	S34	45	36,12	5,82	65,25
35	S35	35	36,12	5,82	48,07
36	S36	33	36,12	5,82	44,63
37	S37	33	36,12	5,82	44,63
38	S38	36	36,12	5,82	49,79
39	S39	39	36,12	5,82	54,94
40	S40	31	36,12	5,82	41,20
41	S41	32	36,12	5,82	42,92
42	S42	33	36,12	5,82	44,63
43	S43	36	36,12	5,82	49,79
44	S44	34	36,12	5,82	46,35
45	S45	27	36,12	5,82	34,32
46	S46	39	36,12	5,82	54,94
47	S47	45	36,12	5,82	65,25
48	S48	42	36,12	5,82	60,10
49	S49	40	36,12	5,82	56,68
50	S50	32	36,12	5,82	42,92
51	S51	32	36,12	5,82	42,92
52	S52	39	36,12	5,82	54,94
53	S53	28	36,12	5,82	36,04
54	S54	41	36,12	5,82	58,38
55	S55	45	36,12	5,82	65,25
56	S56	33	36,12	5,82	44,63
57	S57	22	36,12	5,82	25,73
58	S58	41	36,12	5,82	58,38
59	S59	37	36,12	5,82	51,51
60	S60	33	36,12	5,82	44,63

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

No.	Nomor Urut Siswa	Data Ordinal	Mean	SD	50 + 10 (x _i -x)/ SD
61	S61	44	36,12	5,82	63,53
62	S62	36	36,12	5,82	49,79
63	S63	33	36,12	5,82	44,63
64	S64	43	36,12	5,82	61,82
65	S65	37	36,12	5,82	51,51
66	S66	44	36,12	5,82	63,53
67	S67	37	36,12	5,82	51,51
68	S68	40	36,12	5,82	56,68
69	S69	41	36,12	5,82	58,38
70	S70	39	36,12	5,82	54,94
71	S71	40	36,12	5,82	56,68
72	S72	22	36,12	5,82	25,73
73	S73	34	36,12	5,82	46,35
74	S74	38	36,12	5,82	53,23
75	S75	35	36,12	5,82	48,07
76	S76	40	36,12	5,82	56,68
77	S77	33	36,12	5,82	44,63
78	S78	43	36,12	5,82	61,82
79	S79	38	36,12	5,82	53,23
80	S80	32	36,12	5,82	42,92
81	S81	36	36,12	5,82	49,79
82	S82	43	36,12	5,82	61,82
83	S83	43	36,12	5,82	61,82
84	S84	34	36,12	5,82	46,35
85	S85	39	36,12	5,82	54,94
86	S86	43	36,12	5,82	61,82
87	S87	31	36,12	5,82	41,20
88	S88	39	36,12	5,82	54,94
89	S89	28	36,12	5,82	36,04
90	S90	42	36,12	5,82	60,10
91	S91	34	36,12	5,82	46,35
92	S92	33	36,12	5,82	44,63
93	S93	30	36,12	5,82	39,48
94	S94	38	36,12	5,82	53,23
95	S95	31	36,12	5,82	41,20
96	S96	41	36,12	5,82	58,38
97	S97	41	36,12	5,82	58,38
98	S98	35	36,12	5,82	48,07
99	S99	45	36,12	5,82	65,25
100	S100	29	36,12	5,82	37,76
101	S101	35	36,12	5,82	48,07
102	S102	35	36,12	5,82	48,07

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

No.	Nomor Urut Siswa	Data Ordinal	Mean	SD	50 + 10 ($x_i - \bar{x}$) / SD
103	S103	37	36,12	5,82	51,51
104	S104	36	36,12	5,82	49,79
105	S105	26	36,12	5,82	32,61
106	S106	43	36,12	5,82	61,82
107	S107	27	36,12	5,82	34,32
108	S108	36	36,12	5,82	49,79
109	S109	38	36,12	5,82	53,23
110	S110	28	36,12	5,82	36,04
111	S111	25	36,12	5,82	30,89
112	S112	41	36,12	5,82	58,38
113	S113	41	36,12	5,82	58,38
114	S114	36	36,12	5,82	49,79
115	S115	39	36,12	5,82	54,94
116	S116	19	36,12	5,82	20,58
117	S117	34	36,12	5,82	46,35
118	S118	36	36,12	5,82	49,79
119	S119	29	36,12	5,82	37,76
120	S120	31	36,12	5,82	41,20

Descriptive Statistics

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Minat Belajar Siswa	120	19	50	36,72	5,949
Valid N (listwise)	120				

TABEL PERUBAHAN DATA ORDINAL KE INTERVAL VARIABEL Y

No.	Nomor Urut Siswa	Data Ordinal	Mean	SD	$50 + \frac{10(x_i - \bar{x})}{SD}$
1	S01	25	36,72	5,949	30,26
2	S02	35	36,72	5,949	47,10
3	S03	41	36,72	5,949	57,20
4	S04	36	36,72	5,949	48,88
5	S05	39	36,72	5,949	53,83
6	S06	37	36,72	5,949	50,47
7	S07	37	36,72	5,949	50,47
8	S08	28	36,72	5,949	35,31
9	S09	41	36,72	5,949	57,20
10	S10	39	36,72	5,949	53,83
11	S11	45	36,72	5,949	63,93
12	S12	31	36,72	5,949	40,37
13	S13	42	36,72	5,949	58,88
14	S14	32	36,72	5,949	42,05
15	S15	36	36,72	5,949	48,88
16	S16	33	36,72	5,949	43,73
17	S17	38	36,72	5,949	52,15
18	S18	38	36,72	5,949	52,15
19	S19	44	36,72	5,949	62,25
20	S20	33	36,72	5,949	43,73
21	S21	32	36,72	5,949	42,05
22	S22	30	36,72	5,949	38,68
23	S23	40	36,72	5,949	56,63
24	S24	36	36,72	5,949	48,88
25	S25	48	36,72	5,949	68,98
26	S26	29	36,72	5,949	37,00
27	S27	38	36,72	5,949	52,15
28	S28	48	36,72	5,949	68,98
29	S29	37	36,72	5,949	50,47
30	S30	34	36,72	5,949	45,42
31	S31	42	36,72	5,949	58,88
32	S32	41	36,72	5,949	57,20
33	S33	32	36,72	5,949	42,05
34	S34	41	36,72	5,949	57,20

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

No.	Nomor Urut Siswa	Data Ordinal	Mean	SD	50 + 10 (x _i -x)/ SD
35	S35	46	36,72	5,949	65,62
36	S36	37	36,72	5,949	50,47
37	S37	34	36,72	5,949	45,42
38	S38	37	36,72	5,949	50,47
39	S39	41	36,72	5,949	57,20
40	S40	24	36,72	5,949	28,58
41	S41	31	36,72	5,949	40,37
42	S42	34	36,72	5,949	45,42
43	S43	42	36,72	5,949	58,88
44	S44	40	36,72	5,949	56,53
45	S45	36	36,72	5,949	48,78
46	S46	24	36,72	5,949	28,58
47	S47	47	36,72	5,949	67,30
48	S48	40	36,72	5,949	56,53
49	S49	42	36,72	5,949	58,88
50	S50	32	36,72	5,949	42,05
51	S51	36	36,72	5,949	48,78
52	S52	38	36,72	5,949	52,15
53	S53	40	36,72	5,949	56,53
54	S54	37	36,72	5,949	50,47
55	S55	44	36,72	5,949	62,25
56	S56	40	36,72	5,949	56,53
57	S57	31	36,72	5,949	40,37
58	S58	30	36,72	5,949	38,68
59	S59	38	36,72	5,949	52,15
60	S60	50	36,72	5,949	72,35
61	S61	43	36,72	5,949	60,57
62	S62	42	36,72	5,949	58,88
63	S63	35	36,72	5,949	47,10
64	S64	41	36,72	5,949	57,20
65	S65	46	36,72	5,949	65,62
66	S66	38	36,72	5,949	52,15
67	S67	32	36,72	5,949	42,05
68	S68	35	36,72	5,949	47,10
69	S69	34	36,72	5,949	45,42
70	S70	29	36,72	5,949	37,00
71	S71	46	36,72	5,949	65,62
72	S72	28	36,72	5,949	35,31
73	S73	31	36,72	5,949	40,37
74	S74	41	36,72	5,949	57,20
75	S75	36	36,72	5,949	48,78
76	S76	44	36,72	5,949	62,25

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

No.	Nomor Urut Siswa	Data Ordinal	Mean	SD	50 + 10 (x _i -x)/ SD
77	S77	41	36,72	5,949	57,20
78	S78	42	36,72	5,949	58,88
79	S79	36	36,72	5,949	48,78
80	S80	33	36,72	5,949	43,73
81	S81	35	36,72	5,949	47,10
82	S82	37	36,72	5,949	50,47
83	S83	42	36,72	5,949	58,88
84	S84	29	36,72	5,949	37,00
85	S85	46	36,72	5,949	65,62
86	S86	36	36,72	5,949	48,78
87	S87	35	36,72	5,949	47,10
88	S88	38	36,72	5,949	52,15
89	S89	33	36,72	5,949	43,73
90	S90	41	36,72	5,949	57,20
91	S91	35	36,72	5,949	47,10
92	S92	29	36,72	5,949	37,00
93	S93	40	36,72	5,949	56,53
94	S94	41	36,72	5,949	57,20
95	S95	33	36,72	5,949	43,73
96	S96	46	36,72	5,949	65,62
97	S97	36	36,72	5,949	48,78
98	S98	37	36,72	5,949	50,47
99	S99	41	36,72	5,949	57,20
100	S100	35	36,72	5,949	47,10
101	S101	40	36,72	5,949	56,53
102	S102	39	36,72	5,949	53,83
103	S103	27	36,72	5,949	34,46
104	S104	29	36,72	5,949	37,00
105	S105	33	36,72	5,949	43,73
106	S106	42	36,72	5,949	58,88
107	S107	35	36,72	5,949	47,10
108	S108	34	36,72	5,949	45,42
109	S109	38	36,72	5,949	52,15
110	S110	31	36,72	5,949	40,37
111	S111	30	36,72	5,949	38,68
112	S112	44	36,72	5,949	62,25
113	S113	34	36,72	5,949	45,42
114	S114	41	36,72	5,949	57,20
115	S115	37	36,72	5,949	50,47
116	S116	19	36,72	5,949	20,16
117	S117	43	36,72	5,949	60,57
118	S118	40	36,72	5,949	56,53

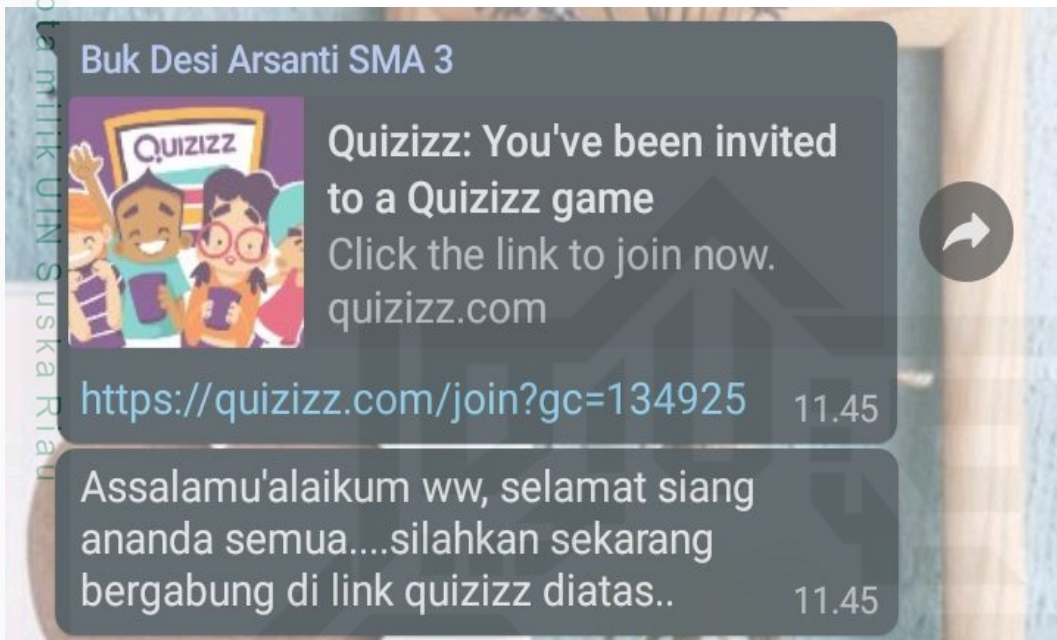
Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

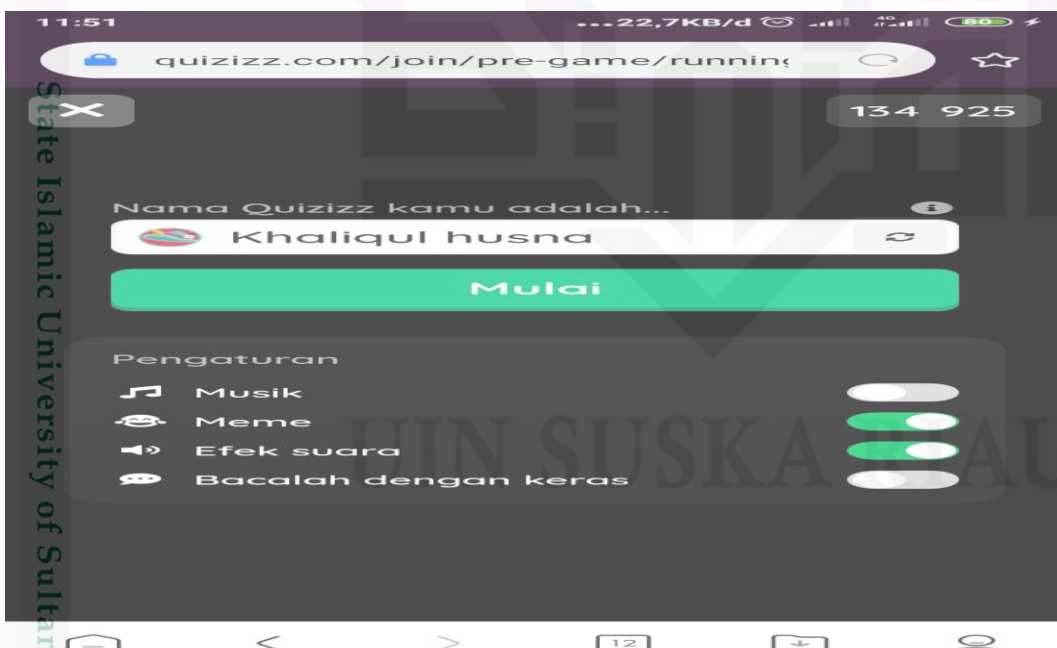
No.	Nomor Urut Siswa	Data Ordinal	Mean	SD	$50 + \frac{10 (x_i - \bar{x})}{SD}$
119	S119	20	36,72	5,949	21,85
120	S120	24	36,72	5,949	28,58

Lampiran 17

LAMPIRAN FOTO



Guru membagikan link quizizz ke siswa XI IPS 1 sampai dengan XI IPS 5 melalui aplikasi whatsapp.

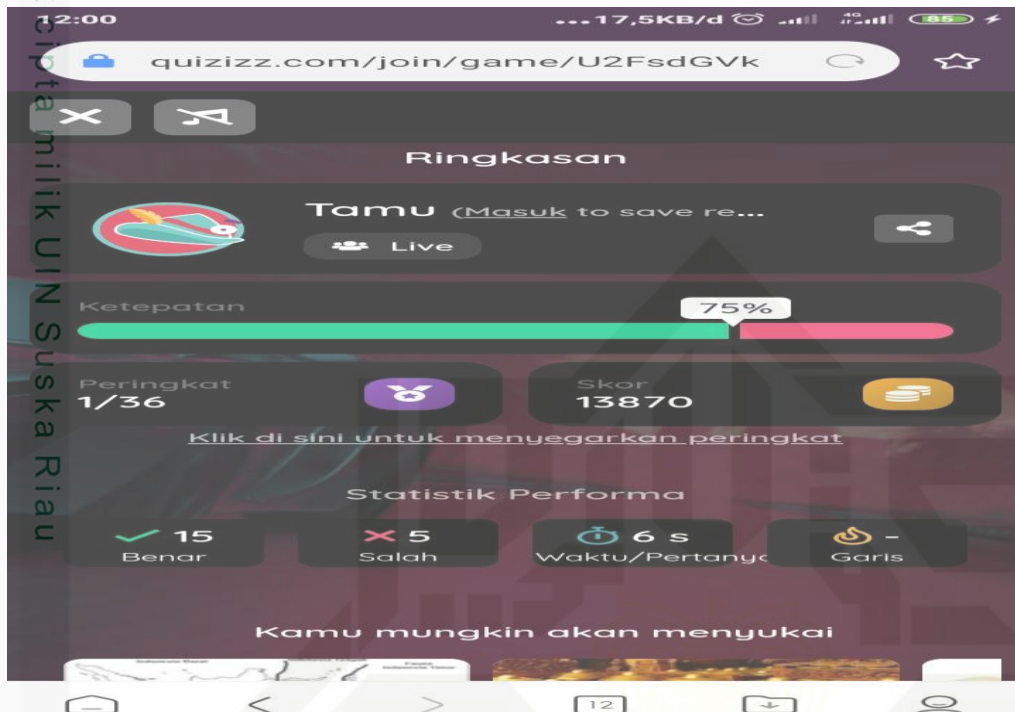


Siswa XI IPS 1 sampai dengan XI IPS 5 Join Quizizz. Peneliti juga join ke Quizizz sebagai bukti dokumentasi.

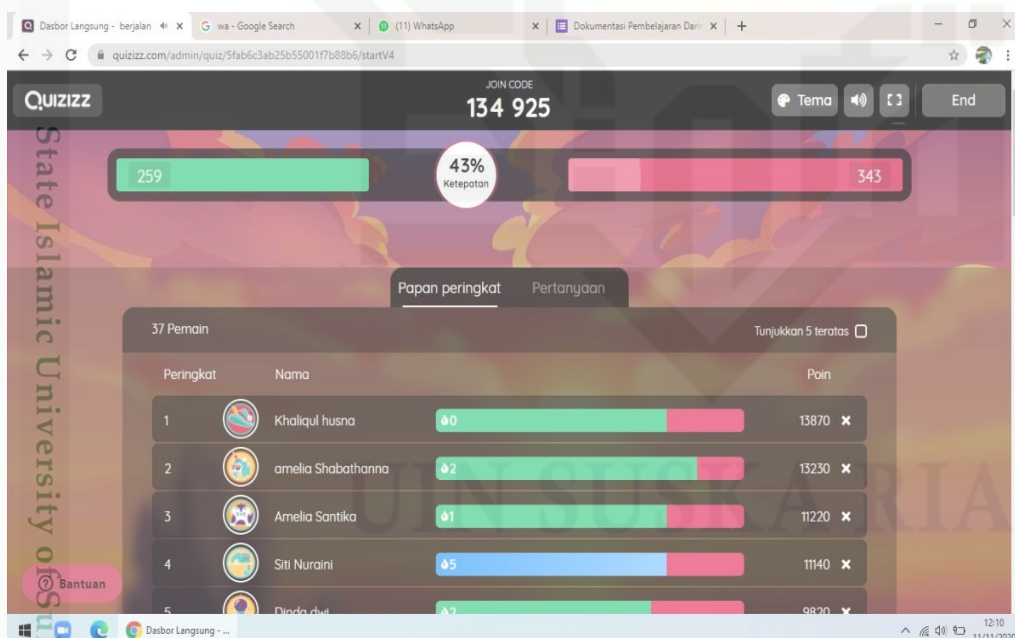
- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Peneliti hanya sebagai tamu.



Salah satu hasil skor seluruh siswa kelas XI IPS per kelas.



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
كلية التربية والتعليم
FACULTY OF EDUCATION AND TEACHER TRAINING
Jl. H. R. Soebrandt No.155 Km.18 Tampan Pekanbaru Riau 28293 P.O. BOX 1004 Telp. (0761) 561647
Fax. (0761) 561647 Web. www.ftk.uinsuska.ac.id, E-mail: eftak_uinsuska@yahoo.co.id

Nomor : Un.04/F.II.4/PP.00.9/12026/2020
Sifat : Biasa
Lamp. : -
Hal : *Pembimbing Skripsi (Perpanjangan)*

Pekanbaru, 01 November 2020

Kepada
Yth. M. Iqbal Lubis, M.Si. Ak

Dosen Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau
Pekanbaru

Assalamu'alaikum warahmatullahi wabarakatuh

Dengan hormat, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau menunjuk Saudara sebagai pembimbing skripsi mahasiswa :

Nama : khalikul husna
NIM : 11616203227
Jurusan : Pendidikan Ekonomi
Judul : PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN QUIZZ TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA KELAS XI PADA MATA PELAJARAN EKONOMI DI SEKOLAH MENENGAH ATAS NEGERI 3 PEKANBARU
Waktu : 3 Bulan terhitung dari tanggal keluarnya surat bimbingan ini

Agar dapat membimbing hal-hal terkait dengan Ilmu Pendidikan Ekonomi dan dengan Redaksi dan Teknik Penulisan Skripsi sebagaimana yang sudah ditentukan. Atas kesediaan Saudara dihaturkan terima kasih.

Wassalam

an. Dekan

Wakil Dekan I



Dr. Drs. Alimuddin, M.Ag.
NIP. 19660924 199503 1 002


Tembusan :
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

LEMBAR DISPOSISI	
HAL :	permohonan Pembimbing skripsi
TANGGAL :	23/10/2020
ASAL :	Kajur PE
TANGGAL PENYELESAIAN :	SIFAT :
INSTRUKSI/INFORMASI :	DITERUSKAN KEPADA :
Mohon diterima skripsi 1. WD.1 atas nama Khaliqul Khusrin kepada M. Iqbal Lubis, Msi. Akt	
Kajur PE  Mahdar Ernita, M.Ed	
1. Kepada bawahan "Instruksi" atau "Informasi" 2. Kepada atasan "Informasi" coret "Instruksi"	

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
كلية التربية والتعليم
FACULTY OF EDUCATION AND TEACHER TRAINING
Jl. H. R. Soebrantas No.155 Km.18 Tampan Pekanbaru Riau 28293 P.O. BOX 1004 Telp. (0761) 561647
Fax. (0761) 561647 Web: www.ftk.uinsuska.ac.id, E-mail: eftak_uinsuska@yahoo.co.id

Nomor : Un.04/F.II.4/PP.00.9/6076/2020
Sifat : Biasa
Lamp. : -
Hal : *Mohon Izin Melakukan PraRiset*

Pekanbaru, 02 Juli 2020

Kepada
Yth. Kepala Sekolah
Kepala Sekolah Menengah Atas Negeri 3 Pekanbaru
di
Tempat

Assalamu 'alaikum warahmatullahi wabarakatuh

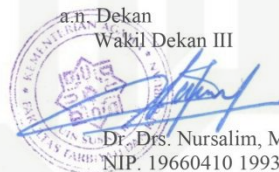
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Sultan Syarif Kasim Riau dengan ini memberitahukan kepada saudara bahwa :

Nama : Khaliqul Husna
NIM : 11616203227
Semester/Tahun : VIII (Delapan)/ 2020
Program Studi : Pendidikan Ekonomi
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau

ditugaskan untuk melaksanakan Prariset guna mendapatkan data yang berhubungan dengan penelitiannya di Instansi yang saudara pimpin.

Sehubungan dengan itu kami mohon diberikan bantuan/izin kepada mahasiswa yang bersangkutan.

Demikian disampaikan atas kerjasamanya diucapkan terima kasih.

a.n. Dekan
Wakil Dekan III

Dr. Drs. Nursalim, M.Pd.
NIP. 19660410 199303 1 005

UIN SUSKA RIAU



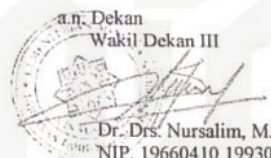


Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

 <p>KEMENTERIAN AGAMA UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN كلية التربية والتعليم</p>	
<p>PEMERINTAH PROVINSI RIAU DINAS PENDIDIKAN SEKOLAH MENENGAH ATAS (SMA) NEGERI 3 PEKANBARU</p>	
<p>Alamat : Jl. Yos Sudarso No. 100A Rumbai E-Mail : sman_3pkur@gmail.com NSS : 301096006003</p>	<p>Kode Pos : 28265 Telp/Fax : 0761-51007 / 0761-554368 NPSN : 10404014</p>
<p>NIS : AKREDITASI : A</p>	
<p align="center">LEMBARAN DISPOSISI</p>	
<p>Index : 6322 / 109.1.1 / Sman 3- / 2020</p>	<p>Tanggal Penyelesaian :</p>
<p>Perihal : <i>Proriset</i> No Surat : <i>Un 9 / F. II / PD. 00.9 / 6076 / 2020</i> Asal : <i>UIN Suska</i></p>	
<p>Intruksi / Informasi <i>Layani jika ada Pr. Riset!</i> <i>24-2020</i> </p>	<p>Diteruskan Kepada :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. <i>Waka Humas</i> 2. 3. 4.
<p align="right">  a.n. Dekan Wakil Dekan III Dr. Drs. Nursalim, M.Pd. NIP. 19660410 199303 1 005 </p>	

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
كلية التربية والتعليم
FACULTY OF EDUCATION AND TEACHER TRAINING
Jl. H. R. Soebrandt No.155 Km.18 Tampan Pekanbaru Riau 28293 PO. BOX 1004 Telp. (0761) 561647
Fax. (0761) 561647 Web. www.ftk.uinsuska.ac.id, E-mail: eftak_uinsuska@yahoo.co.id

Nomor : Un.04/F.II/PP.00.9/12140/2020
Sifat : Biasa
Lamp. : 1 (Satu) Proposal
Hal : **Mohon Izin Melakukan Riset**

Pekanbaru, 05 November 2020 M

Kepada
Yth. Gubernur Riau
Cq. Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu
Satu Pintu
Provinsi Riau
Di Pekanbaru

Assalamu'alaikum warahmatullahi wabarakatuh

Rektor Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau dengan ini memberitahukan kepada saudara bahwa :

Nama : Khaliqul Husna
NIM : 11616203227
Semester/Tahun : IX (Sembilan)/ 2020
Program Studi : Pendidikan Ekonomi
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau

ditugaskan untuk melaksanakan riset guna mendapatkan data yang berhubungan dengan judul skripsinya : PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN QUIZZ TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA KELAS XI PADA MATA PELAJARAN EKONOMI DI SEKOLAH MENENGAH ATAS NEGERI 3 PEKANBARU
Lokasi Penelitian : SMA NEGERI 3 PEKANBARU
Waktu Penelitian : 3 Bulan (05 November 2020 s.d 05 Februari 2021)

Sehubungan dengan itu kami mohon diberikan bantuan/izin kepada mahasiswa yang bersangkutan.

Demikian disampaikan atas kerjasamanya diucapkan terima kasih.



Dr. H. Muhammad Syaifuddin, S.Ag., M.Ag.
NIP. 19740704 199803 1 001

Tembusan :
Rektor UIN Suska Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumpulkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



PEMERINTAH PROVINSI RIAU DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU

Gedung Menara Lancang Kuning Lantai I dan II Komp. Kantor Gubernur Riau
Jl. Jend. Sudirman No. 460 Telp. (0761) 39064 Fax. (0761) 39117 PEKANBARU
Email : dpmtsp@riau.go.id

REKOMENDASI

Nomor : 503/DPMTSP/NON IZIN-RISET/36229
T E N T A N G



PELAKSANAAN KEGIATAN RISET/PRA RISET DAN PENGUMPULAN DATA UNTUK BAHAN SKRIPSI

1.04.02.01

Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Provinsi Riau, setelah membaca Surat Permohonan Riset dari : **Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau, Nomor : Un.04/F.II/PP.00.9/12140/2020 Tanggal 5 November 2020**, dengan ini memberikan rekomendasi kepada:

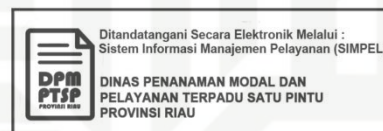
- | | | |
|----------------------|---|---|
| 1. Nama | : | KHALIQUH HUSNA |
| 2. NIM / KTP | : | 116162032270 |
| 3. Program Studi | : | PENDIDIKAN EKONOMI |
| 4. Jenjang | : | S1 |
| 5. Alamat | : | PEKANBARU |
| 6. Judul Penelitian | : | PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN QUIZZ TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA KELAS XI PADA MATA PELAJARAN EKONOMI DI SEKOLAH MENENGAH ATAS NEGERI 3 PEKANBARU |
| 7. Lokasi Penelitian | : | SMA NEGERI 3 PEKANBARU |

Dengan ketentuan sebagai berikut:

1. Tidak melakukan kegiatan yang menyimpang dari ketentuan yang telah ditetapkan.
2. Pelaksanaan Kegiatan Penelitian dan Pengumpulan Data ini berlangsung selama 6 (enam) bulan terhitung mulai tanggal rekomendasi ini diterbitkan.
3. Kepada pihak yang terkait diharapkan dapat memberikan kemudahan serta membantu kelancaran kegiatan Penelitian dan Pengumpulan Data dimaksud.

Demikian rekomendasi ini dibuat untuk dipergunakan seperlunya.

Dibuat di : Pekanbaru
Pada Tanggal : 5 November 2020



Tembusan : Disampaikan Kepada Yth :

1. Kepala Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Provinsi Riau di Pekanbaru
2. Kepala Dinas Pendidikan Provinsi Riau
3. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau di Pekanbaru
4. Yang Bersangkutan

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



PEMERINTAH PROVINSI RIAU
DINAS PENDIDIKAN

JALAN CUT NYAK DIEN NO. 3 TELP. 22552/21553
PEKANBARU

Pekanbaru, 09 NOV 2020

No : 071/Disdik/1.3/2020/10367
Sifat : Biasa
Lampiran :
Hal : Izin Riset / Penelitian

Kepada :
Yth. Kepala SMAN 3 Pekanbaru

di-
Pekanbaru

Berkenaan dengan Surat Rekomendasi dari Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Provinsi Riau Nomor : 503/DPMPSTP/NON IZIN-RISET/36229 Tanggal 5 November 2020 Perihal Pelaksanaan Izin Riset, dengan ini disampaikan bahwa

Nama : KHALIQUH HUSNA
NIM : 116162032270
Program Studi : PENDIDIKAN EKONOMI
Jenjang : S1
Alamat : PEKANBARU
Judul Penelitian : PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN QUIZZ TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA KELAS XI PADA MATA PELAJARAN EKONOMI DI SEKOLAH MENENGAH ATAS NEGERI 3 PEKANBARU

Lokasi Penelitian : SMA NEGERI 3 PEKANBARU

Dengan ini disampaikan hal-hal sebagai berikut :

1. Untuk dapat memberikan yang bersangkutan berbagai informasi dan data yang diperlukan untuk penelitian.
2. Tidak melakukan kegiatan yang menyimpang dari ketentuan yang telah ditetapkan dan memaksakan kehendak yang tidak ada hubungan dengan kegiatan ini.
3. Adapun Surat Izin Penelitian ini berlangsung selama 6 (enam) bulan terhitung mulai tanggal rekomendasi ini dibuat.

Demikian disampaikan, atas perhatian diucapkan terima kasih.

An. KEPALA DINAS PENDIDIKAN
PROVINSI RIAU
SEKRETARIS



Dr. Eng. YUSRI, S.Pd., S.T., M.T.
Pembina Tingkat I
NIP. 19661231 199102 1 007

Tembusan:
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

© Hak Cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



**PEMERINTAH PROVINSI RIAU
DINAS PENDIDIKAN
SEKOLAH MENENGAH ATAS (SMA) NEGERI 3 PEKANBARU**

Alamat : Jl. Yos Sudarso No. 100A Rumbal
E-Mail : sman3nku@gmail.com
NSS : 301096006003

NIS :
AKREDITASI : A

Kode Pos : 28265
Telp./Fax : 0761-51007 / 0761-554368
NPSN : 10404014

SURAT KETERANGAN

Nomor : 422/SMAN.03/2020/6499

Yang bertanda tangan di bawah ini, Kepala Sekolah Menengah Atas (SMA) Negeri 3 Pekanbaru dengan ini menerangkan bahwa :

N a m a : KHALIQL HUSNA
NIM : 116162032270
Program Studi : PENDIDIKAN EKONOMI
Judul : PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN QUIZIZZ TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA KELAS XI PADA MATA PELAJARAN EKONOMI DI SEKOLAH MENENGAH ATAS NEGERI 3 PEKANBARU

Adalah benar telah melaksanakan Penelitian / Riset di SMA Negeri 3 Pekanbaru dengan judul diatas pada Bulan September s.d Desember 2020.

Demikian Surat Keterangan ini kami buat dengan sebenarnya, untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Pekanbaru 4 Desember 2020



UIN SUSKA RIAU

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
كلية التربية والتعليم
FACULTY OF EDUCATION AND TEACHER TRAINING
Alamat : Jl. H. R. Soebrandt Km. 15 Tampan Pekanbaru Riau 28293 PO. BOX 1004 Telp. (0761) 7077307 Fax. (0761) 21129

KEGIATAN BIMBINGAN MAHASISWA

- Nama Pembimbing : M. Iqbal Lubis, M.Si.Ak
 - Nomor Induk Pegawai (NIP) : 130117118
- Nama Mahasiswa : Khaliqul Husna
- Nomor Induk Mahasiswa : 11616203227
- Kegiatan : Bimbingan Skripsi

No	Tanggal Konsultasi	Materi Bimbingan	Tanda Tangan	Keterangan
1.	2 November 2020	ACC cover proposal		
2.	14 November 2020	- Bimbingan instrumen penelitian - Bimbingan KO - Bimbingan teori penghubung di BAB 2		
3.	22 November 2020	- ACC KO - ACC instrumen		
4.	18 Desember 2020	- Teori Indikator minat (ditambahkan di Bab 2) - Materi Belajar - lamp. APP & Angket		
5.	30 Desember 2020	ACC skripsi		
6.				
7.				

Pekanbaru, 30 Desember 2020
Pembimbing,

M. Iqbal Lubis, M.Si.Ak
NIP. 130117118

RIWAYAT HIDUP PENULIS



Khaliqul Husna, lahir di Minas 09 April 1997. Lahir dari pasangan Ayahanda Jasman Jalaluddin, S.H. dan Ibunda Warnis, dan merupakan anak ketiga dari 6 bersaudara. Tahun 2004 masuk SDN 009 Minas Barat dan lulus pada tahun 2010, lalu pada tahun 2010 melanjutkan sekolah di SMPN 5 Minas dan lulus pada tahun 2013, kemudian pada tahun 2013 masuk di SMAN 1 Minas dan lulus pada tahun 2016.

Penulis lalu melanjutkan pendidikan di Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau dan lulus jalur Mandiri mengambil jurusan Pendidikan Ekonomi Konsentrasi Akuntansi. Menyelesaikan Studi Progam S1 pada jurusan Pendidikan Ekonomi Konsentrasi Akuntansi Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau dalam waktu tenggang 9 semester yaitu tahun 2016-2020. Penulis melaksanakan Kuliah Kerja Nyata (KKN) \pm 2 bulan dari Juli hingga Agustus di Desa Melayu Besar Kota, Kecamatan Tanah Putih Tanjung Melawan, Kabupaten Rokan Hilir, Riau. Setelah itu melaksanakan Praktek Kerja Lapangan (PPL) di SMAN 3 Pekanbaru selama \pm 3 bulan dari bulan Oktober hingga Desember 2019.

Berkat Rahmat Allah SWT, pada tahun 2020 penulis menyelesaikan skripsi dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas XI Pada Mata Pelajaran Ekonomi di Sekolah Menengah Atas Negeri 3 Pekanbaru” di bawah bimbingan bapak M. Iqbal Lubis, SE., M.si., Ak. Dinyatakan lulus setelah mengikuti ujian munaqasyah pada hari jum’at tanggal 22 Januari 2021 dan menyandang gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) dengan nilai IPK terakhir 3,60 predikat sangat memuaskan.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.